

# playtime!

■ PLAYTEST XBOX

## WRECKLESS

VIDÁM RONCSDERBÍ HONGKONG UTCÁIN

■ PLAYTEST XBOX PS2

## STAR WARS OBI VAN vs. JEDI STARFIGHTER

DUPLA REMEGÉST ÉRZÜNK AZ ERŐBEN

■ PLAYTEST PS2

■ PLAYTEST XBOX

## DOA 3

HÁT AZ IVARARÁNY ROMLOTT,  
VÍSZONT A LÁNYOK SZEBBEK  
LETTEK, MINT VALAHA!

## HURRÁ! MÉG EGY ADAG ZOMBI! SHADOWMAN 2SECOND COMING

JET SET RADIO FUTURE (XBOX) • FATAL FRAME (PS2) • KNOCKOUT  
KINGS 2002 (PS2) • SLED STORM (PS2) • EVE OF EXTINCTION (PS2) •  
HOT SHOTS GOLF (PS2) • PAC-MAN WORLD 2 (PS2) • BLOODWAKE (XBOX)

A2 POSZTER: DEAD OR ALIVE 3 ÉS WRECKLESS

2002. május Ár: 996 Ft



**Ha Westeles vagy küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 634 050-es, ha Pannonos vagy akkor a 06 90 626 627-es számra.**

**Az SMS küldés díja:**

Westel 320 Ft + Áfa/SMS

Pannon 380 Ft + Áfa/SMS



### Használat:

Pannon Praktikum és Bee kártyáról, valamint hagyományos előfizetésről (feltöltőkártyával) küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 626 627-es telefonszámra. Ha Westeles vagy küldd a kiválasztott oplogó vagy képüzenet kódját SMS-ben a 06 90 634 050-es telefonszámra. Ügyfélszolgálat: (06 1) 455 7296 vagy [ugyfelszolgalat@metasms.hu](mailto:ugyfelszolgalat@metasms.hu)



RENDELJ OPLOGÓT SMS-BEN!

**metalogo**

OPLOGÓK, KÉPÜZENETEK, CSENGŐHANGOK

[WWW.METALOGO.HU](http://WWW.METALOGO.HU)



# SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME!

PLAYTIME! PLAYTIME!

Na, úgy látszik, hogy a híresztelések ellenére csak kitavaszodik idén is, ami nyilván abból is kiderülhetett, hogy kicsiny országunk megint összejött négyévente szokásos dzsemborijára, amelyen kiválogatták, hogy a következő négy évben ki beszélhet hülyeségeket az ország házában. Ha jól hallottuk, megdől a narancsuralmi rendszer, bár biztosat nem tudunk, mert el voltunk foglalva azzal, hogy a Dead or Alive 3-ban gyalázzuk Grath, Vári Zoli és bármely tetszőleges, erre járó enlitás egóját. Habár némi nyomást akadt a fejünkben, annyit azért sikerült kitalálnunk, hogy az ország sokkal jobban járna, ha mondjuk a "hunatyák" a DOA3-hoz hasonló keretek között döntének el ülérendjüket, sőt a csúcs az lenne, ha a negyedik részbe esetleg Jeles közéleti személyiségeinket építenék be, mi pedig hatalmas projektorokon szemléltethetnénk a vérfigyasztó választási viadalt. Viktor cár karakterében már eleve van valami manga-jelleg, és nem hinném, hogy nem aratna osztatlan sikert, amikor mondjuk Kövérlátsutsuval (ő lehetne a részeges karatemester) az oldalán küldené a rettenetes szegfűs kombójáról elhíresült mosolygós arcot, meg azt a bajszos vizigót, akinél kosárlabda van...

Hm. Ne foglalkozzatok politikával! Megkattan tőle az ember, és ilyen hülye bevezetőket kezd írni. Na mindegy. Refrén:

„Kösz, hogy megvettél bennünket most is.”

Playtime!-team

## CD GALAXIS

### Sony termékek:

Sony Playstation 2 gép...99 990  
World Rally Champell...104 990  
Metal Gear Solid 2-vel...109 990  
8 MB memóriakártya...12 990  
Dual Shock 2...9 990  
DVD távirányító...9 990  
G-Con 2 fénypistoly...12 990  
Multitap kontroll. eloszt...16 990  
F. Speedster 2 kormány...24 990

Sunflex kiegészítők PS2-höz:  
Hosszabbító kábel...990  
iLink kábel...2 990  
Multi Tap 2...7 990  
Arcade Board...14 990  
Double Force Pro kontr...4 990  
DVD távirányító...3 990  
Vertical Stand...1 990  
RGB Kábel pro...1 490  
RGB Kábel Pro DVD...2 990  
Speedstar kormány FF...24 990

PS2 játékok programok  
Alone In The Dark...17 990  
Batman Vengeance...9 990  
Bond: Agent Under Fire...17 990  
Capcom vs SNK 2...17 990  
Dead Or Alive 2...9 990  
Devil May Cry...17 990  
Donald Duck Q-Attack...9 990  
F1 Racing Champ 2K...9 990  
F1 2002...17 990  
FIFA 2002...17 990  
Final Fantasy X...16 990  
Formula One 2001...9 990  
Gran Turismo 3...9 990



Gran Theft Auto 3...17 990  
ICO...16 990  
Kessen...9 990  
Knockout Kings 2002...17 990  
Le Mans 24 Hours...17 990  
Metal Gear Solid 2...17 990  
Max Payne...17 990  
Maximo...17 990  
MX Rider...17 990  
NBA Live 2002...17 990  
NBA Street...17 990  
New York Race...17 990  
Oni...9 990  
Onimusha Warlords...17 990  
Pirates: L. of Black Kat...17 990  
Portal Runner...17 990  
Quake 3 Revolution...9 990  
Rayman Revolution...9 990  
Resident Evil: Veronica...17 990  
Resident Evil: Survivor 2...17 990  
Rumble Racing...9 990  
Silent Hill 2...17 990  
Soul Reaver 2...10 990  
SSX Tricky...17 990  
Star Wars Starfighter...6 990  
Star W Jedi Starfighter...13 990  
Star W Racer Revenge...13 990  
Tekken Tag Tournament...9 990  
Time Crisis 2 + pistoly...24 990  
Theme Park World...9 990  
UEFA Challenge...17 990  
Wipeout Fusion...16 990  
World Rally Champ...16 990  
X-Squad...9 990

X-BOX játékok is!

Csomagküldés:

479-0933

www.cdgalaxis.hu



Szoftver Árúhöz

a Bihla Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.

Telefon: 479-0933

Nyitva:

H-P 10-16, Szo. 10-13



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.

Tel: 479-0812 Fax: 479-0813

Nyitva: h-p 10.00 - 17.00

szombat: zárva



PlayStation 2 **79.990,-**  
PS2 8 meg. memo **8.990,-**  
PS2 Dual joy Nyko **3.990,-**  
PS2 Dual Shock ered. **7.990,-**

Dreamcast **29.990,-**

**PS2 játékok hihetetlen alacsony áron!**



**Xbox hardware és software!**



**Kiegészítők nagy választékban!**



A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója



34 DEAD OR ALIVE 3

PREPLAY



■ Shadowman 2: Second Coming



■ Hot Shots Golf



■ Pac-Man World 2



■ Star Wars Jedi Starfighter



■ Tomb Raider: Angel of Darkness



■ TOCA Pro Race Driver



■ Spider-Man: The Movie





## 39 JET SET RADIO FUTURE



## 46 FATAL FRAME



## 48 WRECKLESS

### PLAYTIPP

#### 78 FINAL FANTASY X

Folytatjuk gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátásunkat. A végigjátásáa ugyan ebbe a számba sem fért be, de majdnem biztos, hogy egyszer eljutunk a végére. Folyt. köv.



### ■ PLAYNEWS

Hírek	6
Squaresoft-hírek	16
Aktuális megjelenések	17
Toplisták	18

### ■ PREPLAY

Tomb Raider: Angel Of Darkness (PS2)	20
TOCA: Pro Race Driver (PS2, Xbox)	22
Spider-Man – The Movie (PS2, Xbox, GC)	24
The Lost (PS2)	26
Battlefield 1942 (Xbox)	28
Starfox Adventures: Dinosaur Planet (GC)	30

### ■ PLAYTEST

Dead Or Alive 3 (Xbox)	34
Jet Set Radio Future (Xbox)	39
Shadowman 2econd Coming (PS2)	42
Fatal Frame (PS2)	46
Wreckless (Xbox)	48
Hot Shots Golf 3 (PS2)	50
Pac-Man World 2 (PS2)	52
Star Wars Jedi Starfighter (PS2)	54
Star Wars Obi-Wan (Xbox)	56
Eve Of Extinction (PS2)	58
Sled Storm (PS2)	60
Knockout Kings 2002 (PS2)	62
Yanya Caballista City Skater (PS2)	64
Fuzion Frenzy (Xbox)	66
Blood Wake (Xbox)	67
Mister Mosquito (PS2)	68
King's Field: The Ancient City (PS2)	69
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica (PS2)	70
Shadow Of Zorro (PS2)	71
Rayman M és Rayman Rush (PS2, PS)	72
Ritmusjáték csokor (PS2)	74

### ■ HÁTSÓ FERTÁLY

Final Fantasy X tippek (PS2)	78
Shadowman 2econd Coming (PS2)	86
Eve Of Extinction (PS2)	90
Mentőöv	92
Utánunk a cheatözön	94
GBA-sarok	100
Postai merénylet	104

# CRIMSON SKIES

## HIGH ROAD TO REVENGE

ÉGI POFOZKODÁS

KIADÓ/FEJLESZTŐ MICROSOFT MEGLÉJENÉS XBOX 2002. ŐSZ NTB6

A Crimson Skies 2000-ben jelent meg PC-n, és igen nagy sikert aratott elborult világával és élvezetes harcaival. A fiktiiv 1930-as években járunk, amikor Amerika rengeteg kicsiny városá-lamra hullott szét, a szárazföldi és a vasúti közlekedés megszűnt – az egyetlen mód a távolsá-gok leküzdésére a repülés. Nathan Zacharyt fogjuk alakítani, aki egy személyben légi járőr, kalandor és kalóz. Feladatunk az lesz, hogy borsot törjünk riválisaink orra alá, és megtudjuk, mi történt az egyik pajtásunk-kal, akiről pár hete nem lehet semmit sem tudni. Összesen tíz repülőt próbálhatunk ki, melyek mindegyike eltérő repülési tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkezik. A tájon meglehetősen átalakításokat hajthatunk végre, minden em-ber alkotója dolgot (pl. házakat, hidakat) összeomlaszthatunk, és a hegyekben még lavinát is okozhatunk egy jól irányzott dur-rantással. A legkülönbözőbb küldetéseket végre-hajthatjuk egyedül és kooperálva is, de verme-sebbek számára lesz deathmatch-lehetőség is.



# KUNG FU CHAOS

RENDEZŐI VÁLTOZAT

FEJLESZTŐ

JUST ADD MONSTERS

KIADÓ MICROSOFT

MEGLÉJENÉS XBOX 2002. ŐSZ PAL



A Kung Fu Chaos meglehetősen hasonlít az előző számunkban bemutatott Whacked!-re: itt is debil karakterek várják, hogy interaktív környezetben szétverjük őket, nétfán egymást. Lesz itt eszközhasználat majom (baseball-ütő-je van), manga-beütés leány és rengeteg nindzsa. A választható karakterek egytől-egyig mozihősök akarnak lenni, vagyuk, hogy egy Ang Woo által rendezett filmben szerepeljenek. Mivel Woo bácsi meglehetősen sפורולós, nem akar saját díszletekre költeni, inkább be-lopakodik egy már meglévő stúdióba, és ott veszi fel a jeleneteket. Harcolnunk kell például a Titanicon (előtte Ang elrúgossa Leót és az eredeti stábot), vagy a Jurassic Parkban – természetesen mindenhol ki kell használnunk a helyszínt adottságait. Célnak az, hogy be-tartva Ang utasításait, minél stílusosabban, minél több támadást használva verjük laposra ellenfeleinket. A mókás nevű fejlesztőcsapat nem újonckból áll, többek között a PSX-es Medievit készítő brigád nagy részéből verbu-lódott. Mondjuk a Kung Fu Chaos figurán ez meg is látszik: ugyanolyan idióta designnal készültek.

# RUNABOUT 3

## NEO AGE

A BIZTOSÍTÓK FEKETE NAPJA

KIADÓ/FEJLESZTŐ CLIMAX

MEGLÉJENÉS PS2 2002. MÁJUS JAPÁN

A Runabout-sorozat első ré-se angolul Felony 11-79 néven látott napvilágot, a második pedig Super Runabout: San Francisco Edition cím alatt DC-n. A folytatás már PS2-n jön ki, és kb. ugyanazt fogja nyújtani, mint az eddigi részek: egy eszement versenyt, ha-talmas útközéssel. A Neo Age-ben összesen 30 küldetés vár ránk, melyeket tíz járművel teljesíthetünk, és a szokásos sportkocsik mel-llett lesz tank és motor is.

New Yorkban lesznek a helyszínek, az egyes futamokon pedig az lesz a célunk, hogy az előre megadott időn belül úgy érjük el a cél vonalat, hogy közben minél több pusztítást okozunk a pályán. Minden pályán van egy minimum károkozási mennyiség (ez a használt géptől is függ), amit el kell érniük, de ezenfelül is megéri vandálkodni, hiszen az eldugottabb helyeken levő tárgyak, autók elpusztításáért különböző extrákat kaphatunk – új autók, játékmódok esetleg pályák lesznek kipróbálhatók. Az örült pusztítás-nak azonban gátat szabhat, hogy ezúttal autók sérülhet, amit csak súlyos pénzek le-pengetésével tudunk kijavítani a futamok között.





# RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

"HARC!" RAYMAN  
KIADÓ/FEJLESZTŐ UBI SOFT  
MEGJELÉÉS PS2, GC, XBOX 2002.  
ŐSZ PAL



Már elég sok idő eltelt azóta, hogy a súlyos testi hiányosságban szenvedő Rayman egy igazi platformjáték keretei között meglátogott volna minket. Összel jön azonban a harmadik epizód, ami előreláthatólag sokkal felkötöttébb lesz, mint az eddigiek (bonyolultabb sztori, és erőteljesebb poénok). A sztori szerint Rayman világát megtámadták a Hoodlumok (csuklyás figurák muskétával és rossz modorral) – természetesen a helyzet megoldásának feladata ránk vár. A fejlesztők egy új harcrendszerrel beszélnek (ami különösképpen azért meglepő, mert eddig nem tudtuk, hogy volt egyáltalán bármilyen rendszere a harcnak...), ami több taktikázási lehetőséget biztosít. Persze a játék lényege nem változik: minél több bigyót – szakszóval lumot – kell összegyűjtenünk, mindenkit le kell csapnunk, és meg kell keresnünk a pályákon a kijáratot. A kép a PS2-es változatból való.

## ■ APRÓSÁGOK

- Játéktermi gép készül a GameCube-hardware alapján. A Triforce névre keresztelt masina több RAM-mal (memóriával) fog rendelkezni, mint otthoni társa, és egyelőre három óra között, hogy játékokat fog rá készíteni: a Nintendo, a Namco és a Sega. Mindegyike az utóbbi jelentett be konkrét játékokat is, többek között elkészítik a Virtua Striker jövő évi változatát, illetve a Z-Ferót. Ugyancsak lesz Xbox-alapú pénznyelvő masina, de erre szintén csak a nyílt szívú Sega jelentett be játékokat: az új OutRun-t.
- Az Appeal hivatalos közleménye szerint leadította az Outcast 2 fejlesztését. Azt mondjuk nem indokolták meg, hogy mi szükség van a pauzára, viszont azt állították, hogy csak egy pár hónapos átmeneti szünetről van szó.
- A Sega 12 klasszikus MegaDrive-, Saturn- és DC-játékot ültet át Xboxra: a játékok állítólag jobb grafikát kapnak. Az Activision különböző stúdióiban összesen 30 extrém sportjáték van fejlesztés alatt, köztük már az általunk is megismert Tony Hawk 5 is. (Már most jöhetnek egy 6-ot is, amire alkalmasint visszatérhetünk.)

# QUANTUM REDSHIFT

WIPEOUT X-FALVÁN

KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ CURLY MONSTERS  
MEGJELÉÉS XBOX 2002. TÉL PAL

Régóta terjednek pletykák arról, hogy a Microsoftnál fejlesztés alatt áll egy Wipeout-klón, Neon néven. Meglepő módon a pletykálóknak ezúttal igaza is lett, annyi különbséggel, hogy a programnak más a neve (Neonnak az elkészítését segítő grafikus motort hívják). Számokban leírva a programot: 16 szereplő, 16 pálya, 16 jármű, körülbelül 20 feyver és elkepesztő gyorsaság vár ránk. A megszokott opciók közül válogathatunk (Time Attack, Quick Race, Multiplayer), az újítás a Story-mód lesz, amiben végigkísérhetjük minden egyes szereplő történetét. Túlzottan epikus mesére azért nem kell számítani – ez csak annyiból fog állni, hogy mindenkinek lesz egy ellenfele, akit le kell győzni különböző versenyeken, bajnokságokon, ha ezt megtettük, akkor különböző új dolgokat hozhatunk elő: rejtett szereplőket, pályákat elérhetővé (kezdéskor mindössze hét karakter kipróbálható). Összesen öt versenyszály áll rendelkezésünkre, az alacsonyabbakban a gépek teljesítményét még elfojtják, a leggyorsabbban azonban már mindenféle limit nélkül száguldozhatunk.



# REIGN OF FIRE

A NÉGYES METRÓ SZÖRNYE

KIADÓ BAMI ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ KLUJ  
MEGJELÉÉS XBOX 2002. ŐSZ NTSC

Az USA-ban július 12-én kerül a moziba a Reign of Fire címet viselő film, és ezt követően kijön a játékváltozat PS2-re és Xboxra is. A közeljövőben járunk, amikor egy földmunka során a londoni metróvonalak alatt a munkások találnak egy órási sárkányt (!), aki nem viseli túl jól az ébresztést: felkel, felegetti fel Angliát, aztán eltűnik. Húsz évvel ezután már tönkért a repülő monstrum szeli az eget – a filmben két önjelölt sárkányvadász száll szembe velük (és tipikunk szerint fessé győzelmet aratnak). A játékváltozatban mindkét faj szerepét elvállalhatjuk: irányíthatjuk a két hőst is, akik a Mad Maxből már ismerős stílusú autókkal, és igen nagy kaliberű ágyúkkal vadásznak a hüllőkre, vagy parancsolhatunk a tűzfűző sárkányoknak is. A fejlesztők a hangsúlyt a grafikára helyezik, különösen a tüzet szeretnék etalon-színvonalúra elkészíteni. A két változat között a grafikában és a hangban lesz eltérés (az Xboxos verzióban nagyobb felbontású textúrák, realisztikusabb fényhatások, valamint 5.1-es hangzás lesz). A képek a PS2-változatból valók.



# ECKS VS. SEVER

KÉMJÁTSZMA

KIADÓ **BANI! ENTERTAINMENT**  
FEJLESZTŐ **ZOMBIE STUDIOS**  
MEGJELENÉS **PS2 2002. NOV. NTSC**



E számunk Hátsó Fertályában megtalálhatod az Ecks vs. Sever GameBoy Advance-os változatának leírását – a hasonló című film (Antonio Banderasszal és Lucy Liuval a főszerepben) alapján azonban már készült a PS2-es verzió is. A játékban mind Jonathan Ecks FBI-ügynököt, mind Severt, a Nemzetbiztonsági Hivatal egykori tisztjét irányíthatjuk (célunk minden esetben a másik nyomozó elkapása lesz), egészen addig, amíg meg nem tudjuk, hogy igazából ők nem egymás ellenségei, sokkal inkább azé, aki összeugrasztotta őket: egy titkos szervezetét. Mindkét oldalról tiszelné is több küldetésünk lesz, és fegyverekből is legalább 15-re kell számítanunk. A két karakter eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, más fegyverek lesznek, különböző tárgyakat vehetnek fel, szóval a fejlesztők teljesen eltérő játéktechnikát ígérnek.

# CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER

TAXIKOLÓGIAI VIZSGÁLAT  
KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **HITMAKER**  
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ PAL**

A Sega egyik legsikeresebb sorozatának következő epizódja új címet kapott: Crazy Taxi Next helyett immár High Roller néven fut a program. A lényeg azonban nem változik: most is egy taxissal kell minél rövidebb idő alatt minél több utast elszállítanunk a város különböző pontjaira – a környezetre vagy a forgalomra való tekintet nélkül. Egyelőre csak egy helyszínt jelentettek be, a Glitter Oasis, ami Las Vegas örült verziója. A sofőrök listája per pillanat négy főből áll, ők név szerint a következők: Angel, Zax, Bixbite, Venus. Mindenki megtalálhatja köztük az izlésének leginkább megfelelőit, lesz 93 kilós, ötvenes nő is, és agyontovább fiatal srác is – és nagyon valószínű, hogy a régebbi epizódok szereplőit titkos karakterként csálhatjuk elő. Rengeteg minijáték lesz, néhány új trükkös mozdulat, különböző utasok garmadája, valamint vezethetünk éjjel is – problémánk momentán csak a grafikával lehet – a szintén Xboxos Wreckless egyelőre minden tekintetben sokkal jobban néz ki.



# APE ESCAPE 2

A MAJMKOK MÁSODIK BOLYGÓJA

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SONY** MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE NTSC**

Az eredeti Ape Escape volt az első PSX-es játék, ami igazán kihasználta a Sony Dual Shock kontrollert – egész pontosan anélkül el sem indult. A programban szétszaladt majmokat kellett elkapnunk, a bunkónk és a hálónk segítségével. A játék igazi folytatása (időközben ugyan megjelent az Ape Escape

2001, ám kizárólag Japánban – és ebben nem a majmok begyűjtése volt a feladat, hanem a koszos gatyájakat kellett egy porszívóval elvinnünk) nem sokára megjelenik Japánban, ám

a Sony szerint sok időnek el kell telnie, amíg angolul is kijön a program. A játék visszatér a gyökerekhez: egy Hikaru nevű fiút irányítunk, aki különböző korszakokban és helyszínekben vadászik (persze hálával, nem puskával) a majmokra. Lesz egy segítőnk is, egy kőlyökmajom, Pipocchi, ám azt egyelőre nem lehet tudni, hogy hogyan is fogja megkönnyíteni munkánkat. A grafika igen érdekes lesz, olyan benyomást kelt, mintha vízfestékkel készítették volna a háttereket és a lényeket.





# TWIN CALIBER

KÉTKEZI MELŐ  
KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE  
MEGJELÉNÉS PS2 2002. VÉGE PAL

Akik esetleg krónikus zombihatéless-hiányban szenvednek, azoknak – gyógyulásiukát elősegítendő – bemutatjuk a Rage új programját, a Twin Calibert. A játékban két figura közül választhatunk, velük kell egy zombik által megszállt amerikai kisvárosban rendet tennünk (akár kooperatív módon is – mégpedig osztott képernyő nélkül). Mindelelőre előhalottak, mutánsok és a Resident Evilből átugrott egyebek dögök nyúhógnak, nekünk pedig el kell takarítanunk őket – legjobban barátunk, a shotgun segítségével. A kezelést érdekesen oldották meg: a D-pad-dal irányítjuk figuránkat, a két analóg karral pedig a két kezünkben lévő fegyverrel célzunk – ideje lesz még egy kezét növesztelni, ha mesteri szintre akarjuk fejleszteni képes-



ségeinket. A poros kisvárosok minden jellegzetes helyszínét be kell járnunk, módunk lesz irtani templomban, börtönben, kocsmában, és persze a főtéren – a végső küzdelmet egy szekta föld alatti barlangjában kell megvívni.

# DOWNFORCE

SCHUMI UNOKÁJA MEGVADUL

KIADÓ TITUS FEJLESZTŐ SMART DOG  
MEGJELÉNÉS PS2 2002. MÁJUS NTSC XBOX 2002. NYÁR NTSC

Körülbelül 15 évvel szaladunk előre a jövőben, amikor is a F1-es pilótáknak elege lesz az unalmas körversenyekből – a szinte előre lefutott meccsek közül – valami izgalmasabbra vágnak. Megalapítják a Downforce-ligát, és elkezdik a bajnokság lebonyolítását a világ nagyvárosaiban. Nyolc metropoliszban (pl. Hong Kong, Sydney, Las Vegas) összesen 21 útvonalon próbálhatunk szerencsét. A játék teljesen arcade-jellegű, mindössze négy gombot kell használnunk az irányításhoz (jobbra, balra, gáz, fék), ezzel tehát senkinek nem lesz gondja. Jóval több galibát okozhat, hogy a módosított F1-es autók sérülési rendszere egészen elképesztő lett: gépeinkről mindent leszaggathatunk, a borítás is nagy darabokban száll el a kocsikról. Hogy a töretechnológiát maximálisan kiélvezhessük, nemcsak egy roncserdéri-mód lesz elérhető, de a visszajátzásokat is elmenthetjük, és kedvünkre alakíthatjuk: belegyorsíthatunk, játszhatunk a nézetekkel, még mátrixos „leáll a kép-forog a kamera” effektet is bevetethetünk. A PS2-es verzióban kétszemélyes, osztott képernyős multiplayer-mód lesz elérhető, ilyen téren az Xboxos változatról egyelőre nincsenek információk. A képek a PS2-es változatból valók.



# MARIO TENNIS ÉS MARIO GOLF

MARIO ÚTON HALADUNK A GC FELÉ  
KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ CAMELOT SOFTWARE  
MEGJELÉNÉS GC 2002. VÉGE JAPÁN

Azt hiszem, vita nélkül állítható, hogy a Mario Tennis volt az N64-es korszak legjobb sportjátéka (Playtime! 2001/01). Szerencsére ezt a Nintendo is így gondolta, mert már meg is bízták az eredeti fejlesztőcsapatot a folytatás elkészítésével. Természetesen minden régi szereplő visszatér és remélhetőleg lesz néhány új figura is. A játékmotornak jelentős újítások lesznek, új ütéstípusok, különféle tulajdonságú pályák, valamint az egyes karakterek is több egyedi tulajdonsággal fognak rendelkezni. A grafika sokat fejlődött: nemcsak a figurák lettek sokkal részletesebbek, hanem rengeteg különleges effektet használtak fel: a teniszlabda például szórós, a karakterek pedig önmagukat is finoman árnyékolják. A Camelotnál készül a Mario Golf folytatása is, erről azonban részletes információink nincsenek, mindössze pár képpel szolgálhatunk. Pontos megjelenési dátum még nincs, annyit tudunk, hogy Japánban még idén ki akarják hozni mindkét programot.



# BRUCE LEE THE QUEST OF THE DRAGON

A SÁRKÁNY VISSZATÉR  
KIADÓ UNIVERSAL INTERACTIVE  
FEJLESZTŐ RONIN ENTERTAINMENT  
MEGJELENÉS XBOX 2002. NOVEMBER NTSC



Nemsokára újra feltűnik a tévénken minden idők egyik legnagyobb harcművésze – ezúttal azonban egy konzol segítségével. A Sárkány ezúttal egy arany relikvia után nyomoz, apjával együtt San Franciscot és Hong Kongot kell bejárniuk. A játék leginkább a Bouncerre emlékeztet, kiegészítve néhány lopkodós, rejtőzködős részekkel (itt tessék a Metal Gear Solidra gondolni) – a domináns harcmodor természetesen a közelharc lesz, végtagjainkon kívül csak egy nuncsakut próbálhatunk ki. A harminc pályán összesen 34 ellenfélpussal találkozhatunk, ellenük pedig közel száz Jeet Kun Do-mozdulatot vehetünk be – a harc amolyan zéldásan lesz megoldva, a kamarát mindig egy ellenfélhez rögzíthetjük. A mozdulatokat fel is erősíthetjük, illetve titkosakat is „vehetünk”, az ellenfelek után maradó bogoyok segítségével. A Quest of the Dragon csak az első lesz az Universal Interactive Bruce Lee-t középpontba helyező programjai közül: jövőre jön egy újabb játék, mely egy Tekken-klon lesz – ez előreláthatólag mindhárom új konzolra megjel-

Nemsokára újra feltűnik a tévénken minden idők egyik legnagyobb harcművésze – ezúttal azonban egy konzol segítségével. A Sárkány ezúttal egy arany relikvia után nyomoz, apjával együtt San Franciscot és Hong Kongot kell bejárniuk. A játék leginkább a Bouncerre emlékeztet, kiegészítve néhány lopkodós, rejtőzködős részekkel (itt tessék a Metal Gear Solidra gondolni) – a domináns harcmodor természetesen a közelharc lesz, végtagjainkon kívül csak egy nuncsakut próbálhatunk ki. A harminc pályán összesen 34 ellenfélpussal találkozhatunk, ellenük pedig közel száz Jeet Kun Do-mozdulatot vehetünk be – a harc amolyan zéldásan lesz megoldva, a kamarát mindig egy ellenfélhez rögzíthetjük. A mozdulatokat fel is erősíthetjük, illetve titkosakat is „vehetünk”, az ellenfelek után maradó bogoyok segítségével. A Quest of the Dragon csak az első lesz az Universal Interactive Bruce Lee-t középpontba helyező programjai közül: jövőre jön egy újabb játék, mely egy Tekken-klon lesz – ez előreláthatólag mindhárom új konzolra megjel-

# AERO DANCING 4

LEGIBALETT

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ AM2  
MEGJELENÉS PS2 2002. ŐSZ NTSC



Az Aero Dancing-sorozat DC-n született, azonban a negyedik rész már PS2-n jelenik meg. A repülőgépszimulátor (már persze csak annyira, amennyire például az Ace Combat is az volt) több lehetőséget is kínál, például egy ilyen harci játéktól meglepő módon egy

Aero Meet 2002 nevű opcióhoz is szerencsénk lesz: itt különböző mutatókat kell minél jobban végrehajtani, a felszállást egészen az összetett támadási manőverekig. A Scramble névre keresztelt játékmódban különböző küldetések várnak rák: mentőakciók, felderítések, tankok elpusztítása, de persze a szokásos légiharc sem fog hiányozni. Egyelőre négy különböző repülőt jelentettek be (F-15E, F-14B, F-16C és SU-27 – az eddigi részekből kiindulva lesz még jónéhány), viszont az elég meglepő, hogy ezúttal egy helikoptert, az AH-64 Apache is rendelkezésünkre fog állni. A játékot a Logitech által gyártott Flight Force nevű joystickhoz tervezik, de a fejlesztők reménye szerint sikerül Dual Shockra is megoldani a kezelést. Az Aero Dancing kompatibilis lesz a PS2-es winchesterral, a töltőgéti időket lecsökkenteni installálás után.



# DARKBLACK

SPÓRÁKIG TARTÓZ HORRORFILM

KIADÓ ? FEJLESZTŐ DARKBLACK MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2003. ELEJE NTSC

A Darkblack egy belső nézetet használó horrorjáték lesz, mely a közeli jövőben játszódik. A Föld mellett egy üstökös húz el, ami önmagában még nem is lenne baj, viszont ezzel egyidőben furcsa spórák felhő jelenik meg több nagyvárosban. Ez különféle mutációkat okoz – nekünk kell kideríteniük, hogy elkészíthető-e az átváltozások győgszere. A fejlesztők nem kifejezetten az akcióra, sokkal inkább a logikai feladatokra, illetve a párbeszédre helyezik a hangsúlyt (habár néhányszor meg kell küzdenünk a mutánsokkal), és tetteinktől függően öt különböző befejezésben lehet részünk. A grafikát illetően a fejlesztők az árnyékokra, valamint a terep deformálhatóságára a legbüszkébbek, ígérték szerint mindent (!) felrobbanthattunk. A képek a legelső működő változatból valók (mégpedig az Xboxosból), a látvány ennélfogva szebb lesz. Érdekesség, hogy miután végigvittuk a játékot, filmszerűen összevágthattuk kalandjainkat, és ebben kameranézetek sokaságát használhatjuk – azaz gyakorlatilag elkészíthetjük a saját horror-mozinkat (egyelőre még nem eldöntött, hogy

ez utóbbi opció csak az Xbox-verzióban, vagy a többiben is benne lesz-e – köszönhetően a hatalmas tárolóhely-igénynek).





# SPYRO 4 ENTER THE DRAGONFLY

A SPIROMÁNIA GYÓGYÍTHATATLAN

KIADÓ: UNIVERSAL INTERACTIVE FEJLESZTŐ: CHECK-10X  
MEGJELENÉS: PS2, XBOX, PC, NINTENDO



Spyro a GBA-s kitérő után (lásd előző számunkat) visszatér igazi otthonába, a Sony konzoljához – még az idén megjelenik a szeria negyedik része (valószínűleg a másik két konzolra is elkészül) a játék, de hivatalosan csak a PS2-es verziót jelentették be). Az itt zajló események közvetlenül a harmadik rész (Playtime! 2000/01) után kezdődnek, a Sárkány Évét lezáró fesztivál után – egyik pillanatról a másikra eltűnik minden dragonfly, akik a sárkányok mágikus erejének forrásai voltak. Spyro – és így a játékos – feladata lesz a kis lények megmentése. A program nem fog nagyon különbözni az eddigi részekétől, a legnagyobb változások természetesen a grafikában figyelhetők meg: a pályák nemcsak szebbek és részletesebben kidolgozottabbak lettek, hanem sokkal nagyobbak is. A játékmenetet illetően újdonságnak számít, hogy Spyro új lehelletfajtákat sajátíthat el – a szokásos tűzköpeten kívül fújhatunk fagyos levegőt, tűszszenthetünk elektromos szikrát, és eregethetünk vízgömböket is. Ezek a különböző akadályok eltávolítására szolgálnak (pl. egy leküzdhetetlen tűzfalat le kell „vizeznünk”, de akár kisebb tavakat is befagyaszthatunk), illetve a különböző fölényfelek legyőzéséhez jönnek jól.



# BATTLE ENGINE AQUILA

TALPALATNYI FÖLD

KIADÓ: INFOGRAMMES  
FEJLESZTŐ: LOST TOYS

MEGJELENÉS: PS2, XBOX 2002. TÉL, PAL

Pár évszázad elteltével bezonyosodik, hogy az emberiséget folyton riogató tudósoknak igaz van: a sarki jégcsapok tényleg elolvadnak, és a szárazföldi területek nagy része átalakul tengerfenékké. Ebből egyenesen következik, hogy a megmaradt földterületek szerepe tovább nő, minden egyes négyzetcentiméternyi területen emberek élete múlik. Két nagy csoport formálódik, mindkettőnek a másik értékes földjére fáj a foga – a Muspel és a Forseti névre hallgató birodalmak egymásnak esnek. Mi egy Hawk nevű harcosat alakítunk, aki az Aquila nevű mecben (jó, jó, akkor Battle Engine-ben) üdögel, és süti a rosszlukát. A játék küldetéseit alatt hatalmas csatákban vehetünk részt, gyalogosok, tankok, hajók és tengeraltatók között. Robotunk megrepül is képes, ellenben úszni csak annyira tud, mint egy nyeletlen balta – vigyáznunk kell tehát, nehogy vízbe potyjanjunk. Jarmuvünket belső nézetből irányíthatjuk, és a kezelés az irányítók szerint egyáltalán nem lesz bonyolult. A képek az Xboxos változatból valók.

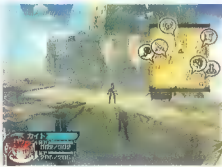


# .HACK

INFECTION EXPANSION

MÁTRIX A MÁTRIXBAN

KIADÓ: BANDAI  
FEJLESZTŐ: CYBERCONNECT  
MEGJELENÉS: PS2 2002. VÉGE, PAL

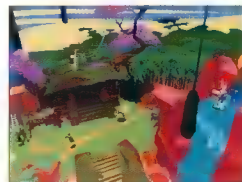


A .hack-nek meglehetősen érdekes a koncepciója: 2007-ben járunk, amikor a The World nevű online RPG válik a világ legnépszerűbb szórakoztatójátékává – milliárdok is milliók játszanak vele nap, mint nap. Egy szép napon aztán valami elromlik: egységek elveszítik nehezen megszerzett szintjeiket, a szörnyek sokkal erősebbek lesznek, sőt, az eddig biztonságos helyeknek számító városokban is megjelennek. Maguk a programozók sem tudják megállítani a folyamatot, egyedül esélyünk nekünk van: egy japán kissernek, aki egy Kite nevű tolvaj karakterrel játszik a The Worldben – van ugyanis egy különleges képességünk (a Data Drain), amivel át tudjuk írni a kódot. A játék tulajdonképpen két szinten zajlik, egyrészt a szimulált online világban, a The Worldben kell játszaniuk, beszélgetni barátainkkal, irtaniuk a szörnyeket, másrészt pedig meg kell próbálniuk megváltoztatni a világot, újrírni a meghibásodott kódot. A hackban tehát egy virtuális világ virtuális világában kell tevékenykednünk – ilyen sem volt még! A játékot négy részre tervezték, a részek a tervek szerint háromhavonta követik egymást.

# LOONS THE FIGHT FOR FAME RAJZOLT HARCOSOK

KIADÓ: INFOGRAMMES  
FEJLESZTŐ: INFOGRAMMES MANCHESTER  
MEGJELENÉS: XBOX 2002. NYÁR, NTSC

A Fuzion Frenzy után újabb Xboxos partijáték készülődik – ezúttal a mindenki által ismert Looney Tunes-karakterek főszereplésével. Rísz-Rössz Sam most a következő epizód rendezőjeként tűnik fel, nekünk pedig azt kell bizonyítanunk, hogy mi lennénk a legalkalmasabbak a főszerepre. Ehhez a legkülönfélébb versenyeket kell megnyernünk: lesz jónéhány verekedős pálya (természetesen a szorozatra jellemző „fegyverek” – törtek, TNT-kötegek, instant viharok, üllők és titzolás súlyok – mind-mind jelen lesznek), ahol is minél tovább ki kell tartanunk. Itt különféle gépek is segítségünkre lesznek, például repülő, egyszemélyes utók, lézergyűk. Ezenfelül rengeteg egyéb minijáték vár ránk, lesznek például táncos és eneklős versengések is. Az



igéretke szerint a fejlesztők mindent beleaknának a programba, ami csak eszébe jut. A grafika cell shading eljárással készült, hogy a játék és a rajzfilmek között minél közelebb legyen a különbség.



## MAFIA

## CITY OF LOST HEAVEN

KERESZTAPA KERESTETIK! NEM NYUGDÍJAS ÁLLÁS...

KIADÓ: GIGAWATT FEJLESZTŐ: ILLUMINATI ENTERTAINMENT

MEGJELÉNÉS: 2002. OKTÓBER



míg az utóbbira az lehetne, ha egy csendes sikátorban megkéséljük ökelmét). A kizsekedési eszközökön kívül hatvanféle korabeli autósoda vár ránk, amelyekkel – pénzkeresési célból – akár versenyekre is benevezhetünk. Fegyverekből pontosan egy tucat áll rendelkezésünkre, a baseball-ütőtől a sörétes puskáig. A sztori megtörtént eseményekre építik, remélhetőleg Mr. Caponeval is összefuthatunk. A képek a PC-s verzióból származnak.

A Mafia a 30-as évek Chicagójában játszódik – ez már önmagában elég ahhoz, hogy lelkesedjünk érte (az olaszoknál pont az ellenkezője igaz, a főúgyész mindenáron be akarja tiltatni) – játékok). A játék a Grand Theft Auto 3 mintáját követi: itt is egy maffiózótól kapunk parancsokat (a Salieri-klánt szolgáljuk), és itt is egy egész város áll rendelkezésünkre a legkülönfélébb bűntettek elkövetéséhez. Mintegy husz küldetés vár ránk, de mindet meg tudjuk oldani többféleképpen is – a tömény, látványos erőszaktól a szolid, csendes orgyilkosságokig bezárólag többféleképpen is próbálkozhatunk (az előbbire példa, ha valakit elütünk az utcán, majd a családját megdobjuk molotov-kövekkel).



## STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

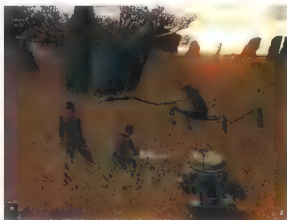
KIBÍRÁK EGY MESSZI GALAXISSBAN

KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: BOWARE

MEGJELÉNÉS: 2002. OKTÓBER NTSC

Ez a játék a Star Wars-univerzum egy eddig ismeretlen pontjára visz el minket, ugyanis körülbelül negyezer évvel a klasszikus trilogia előtt kell tevékenykednünk. A Köztársaságot a Jedik és a Sith-lovagok közti háború dölja fel, ebben a világban kell kalandoznunk – szám szerint tíz bolygót kereshetünk fel (például a

Tatooine-t is). Kalandunkat egyedül kezdjük, a főszereplőnket pedig mi magunk teremthetjük meg – egészen az alapoktól kezdve, rengeteg képesség közül mazzolázhatunk. Szerencsére nem maradunk egyedül, akár háromfős csapatot is kommandírozhatunk (például vehetünk magunknak egy harci robotot). A harcrendszere valós időben zajlik, a hősök között bármikor válthatunk, és kiadhatunk nekik általános parancsokat is. Akik valami különlegesre vágynak, azok irányíthatnak akár egy Jedit is – de azt meg egyelőre nem hozták nyilvánosságra, hogy gonoszok oldalára állhatunk-e. Többjátékos üzemmód valószínűleg lesz, de online megmérgetetésre nem kell számítani – majd esetleg a folytatásban.



## FIRE BLADE

TÉNYLEG PENGE!

FEJLESZTŐ: KUJU

KIADÓ: MIDWAY

MEGJELÉNÉS: 2002. VÉGE NTSC



A Midway készülő játéka egy helikopter-szimulátor, legalábbis így adag túlzással – a vasmadarakat ugyanis elkepesztően könnyű lesz irányítani. Az élethűség sutba hajtása abban is megmutatkozik, hogy meglehetősen futurisztikus fegyverekkel leszünk felszerelvek – láthatatlanná tevő berendezés, „hiperágyú” (akármilyen legyen ez), hűgágyú, turbó motor (!). Küldetésből rengeteget igényel, a játék változatosságáról pedig az gondoskodik, hogy kétféle masinához is szerencsénk lesz: egy támadó helikopterhez és egy szállító masinához – bár erős a gyanú, hogy az utóbbi nyergében ülve is akciódús feladatokra számíthatunk. Még ha a játék nem is lesz túl összetett, és a történet sem fogja verni a Final Fantasy VII sztoriját, akkor is érdemes lesz odafigyelnünk a játékra: a grafikája ugyanis valami elképesztően néz ki, már most is!



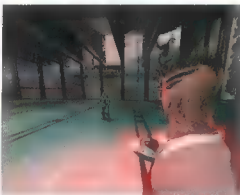
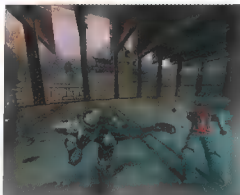


# DEATHROW

PUHL SANYIRA NINCS SZÜKSÉG

KIADÓ/FEJLESZTŐ UBI SOFT  
MEGJELENÉS XBOX 2002. VÉGE NTSC

A Deathrow meglehetősen furcsa stílusú játék lesz – alapvetően ez is egy labdajáték, ahol gólt kell rúgni, viszont a szabályok lényegesen lazábbak, mint a fociban: nemcsak a hátulról való becsúszás szabályos, de az is, ha valakit torkon rúgnak – nem csoda, hogy a játékosok vastag páncélban „játsszanak”. A meccset kétféleképpen lehet megnyerni: vagy nekünk van több pontunk az idő lejártakor, vagy sikerült mindenkit mozgásképtelenné verni a másik csapatban (tisztá Carmageddon). A tizenkét (plusz egy titkos) csapatban összesen 130 játékos próbálhatunk ki. A játékosok egyszerre négyen vesznek részt mindkét oldalon. Minden karakter eltérő statisztikákkal rendelkezik, amit tovább befolyásolnak a csapatok által adott bónuszok és speciális mozgások. Természetesen a meccsen nyújtott teljesítmény függvényében az egyes játékosok tulajdonságai növekedhetnek, extrém esetben titkos támadásokat is elcsajátíthatnak. A fejlesztők a játékosok animációira a legbüszkébbek, ígérteik szerint teljesen eléthű arcminikrára számíthatunk.

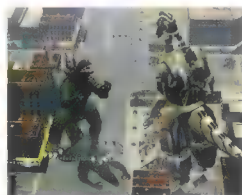


# GODZILLA

DESTROY  
ALL MONSTERS MELEE

MONSTAS ANTE PORTAS!

KIADÓ INFOGRAMMES  
FEJLESZTŐ PIPEWORKS SOFTWARE  
MEGJELENÉS GC 2002. VÉGE NTSC



Ez a játék is (csak úgy, mint a fentebb bemutatott Kung-Fu Chaos), valószínűleg a Super Smash Brothers elsőpró sikeren felbuzdulva lát napvilágot. Itt a szerteágazó Godzilla-univerzum 14 karakterével (sajnos Mecha-Streisand valószínűleg nem lesz benne) vágathatunk neki az eszevesztett pusztításnak – akár négyen is. Az akció tíz nagyvárosban zajlik (New Yorkban valamilyen rejtélyes oknál fogva nem...), természetesen meglesz a lehetőségünk ezek lerombolására. Arra

azért figyelni kell, hogy a helyi hatóságok rászállnak a legnagyobb pusztítást okozókra, és heves támadás alá veszik. Minden karakternek lesznek ületei, rugái és távoira ható támadásai, illetve néhány különleges, Rage-attacknak hívott kombója. Rengeteg bónuszt, illetve gyógyított szedhetünk fel, ezekért pusztán annyit kell tennünk, hogy a környéken repedő UFO-kat lecsapkodjuk avagy szétverünk néhány nagyobb épületeket.

# MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

CSAK FILMET NE CSINÁLJANAK BELŐLE!

KIADÓ/FEJLESZTŐ MIDWAY MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. SZEPTEMBER KÖRÉB

Ezt a sorozatot valószínűleg senkinek sem kell bemutatni – az 1992-es első rész óta pontosan tíz év telt el, és a Midway most egy újabb kísérletet tesz a mára már megkopott név fenyvesre suvicolására. A Deadly Alliance-ban néhány régi karakter visszatér (Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi már biztosan jelen lesznek), és már három új figuráról is tudunk, ők a Drahmin, Malvado és Blind Kensi nevekre hallgatnak. A fejlesztők új, teljesen 3D-s rendszert ígérnek, többszintes pályákkal, törhető falakkal. Minden karakternek többfajta mozgása lesz, ezek között egy gombnyomással váltogathatunk majd (mondjuk tehát-bírd el atváthathatunk karatéra). A fantasztikus speciális támadások számát visszaszorítják, realisztikusabb harcot akarnak – ám a jól ismert kivételek ("Finish him!") nem tűnnek el – igaz, mind új lesz, klasszikusokkal nem fogunk találkozni. Az eddig bemutatott egyetlen pálya tetszetős, és olyasmikkel is kecskégtetnek minket, hogy a ruhák szakadni fognak, a karaktereken pedig végigfutnak majd a vércseppek. A képek az Xbox-verzióból származnak.



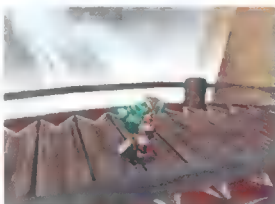
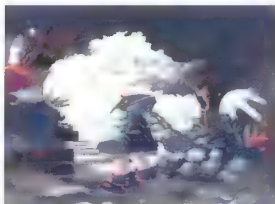
# MENEREZZA

EGY XBOXORKANY KALANDJAI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **AQUAPLUS**

MEGJELENÉS **XBOX 2002. AUGUSZTUS JAPÁN**

Megkezdődött Japánban a tavaszi anime-invázió immáron Xbox-ra is. Ebben a hónapban erre a platformra a legígéretesebbnek a Menerezza elnevezésű RPG tűnt. A játék egy fiatal tizenéves boszorkány tevékenységeiről fog szólni, aki a Tenetetsa nevet viseli, és akinek egy Lulu névre hallgató angyal próbálja folyamatosan keresztülvinni számításait. A sztori előrehaladtával szert tehettünk különféle varázslatokra (igen nagy szerepe lesz az átkoknak) és mágikus fegyverekre, de a harcok kívül kaland-, RPG- és logikai elemeket is igényelnek a fejlesztők. A grafika a képek alapján szépek mondhatók, erősen hasonlít Genki által fejlesztett Jade Cocoon 2-höz. Remélhetőleg nemcsak a grafika, de a siker is hasonlóságot fog mutatni.



# GIREN'S AMBITION

"MECHETNÉKEM VAN A MÉH-BE!"

KIADÓ/FEJLESZTŐ **BANDAI** MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁJUS JAPÁN**

A nagy sikereket elért Journey to Jaburo, és a talán még sikeresebb Zeonic Front után újabb Gundam-játék lát napvilágot, ezúttal Giren's Ambition címmel. Az eddigiektől eltérően, most nem a stratégia- és nem is az akció/RPG-elemek lesznek a meghatározók – hanem a szimuláció. Természetesen az játékmenet sem túl bonyolult: szét kell zúzni az ellenséges alakulatokat, mielőtt ők teszik velünk ugyanezt, a mindenre elszánt gonosz tábornok pedig ZZ jelű csapatokat küld ellenünk. Nagyjából úgy fog kinézni a dolog, mint anno a DC-Side Story 0079-ben, persze ez csupán a stílusra és nem pedig a grafikára vonatkozik, mert az természetesen a ma követelményeinek megfelelően fog elénk tárulni. A Giren's Ambition érdekessége, hogy helyet kapnak benne speciális robotok is, amiket eddig még sosem láthattunk. Ilyen például a Sentinel Use, vagy a Silhouette Formula felségjelű egységek, de azért a "klasszikus" Z-, ZZ-, és HG-széria sem maradtott ki. A játék körülbelül fél év keséselől jön ki angolul.



# ATELIER JUDIE

VEGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT..

KIADÓ ? FEJLESZTŐ **GUST**

MEGJELENÉS **PS2 2002. AUGUSZTUS JAPÁN**



Fehér ember számára kicsit agyamentnek tűnhet az alcím (...ami mi most ki is hagyunk, mert nem ért volna ki a szöveg – tördelesi főmanager), de mi most ügyebár

egy japán játékoló írunk – ami nem is lehet más, mint egy anime stílusú RPG. A játék főhőse egy 16 éves, kémikustanuló lányka, Judith Fortone. Egy szép napon addig-addig kotyvaszt házi laborjában, amíg sikerül felbontatnia az összes ott tárolt vegyszert. Ennek következtében előreépül az időben circa 200 évet, és a mi feladatunk lesz visszajuttatni őt a múltba. A játék tartalmazza a Japánban olyannyira divatos dialógusokat, ahol a szereplők arca teljes nagyságban látszik a képernyőn (persze csak 2D-ben), ezzel is érzékelte a rajzfilmszerű hatást. Judie hazajuttatásához több út is vezet, rajtuk áll, hogy a végigvitelhez melyik megoldást választjuk. Egyelőre a játék csak kb. 60%-ban van kész, bár kiadó még nincsen (ezért egyelőre nem lehet tudni, hogy angolul kijön-e a program).





## SEGA GAME JAM 2

A Sega március utolsó két napján megtartotta hagyományos Game Jam-fesztiválját Tokióban (a hivatalos elnevezés csúszka, ugyanis ez a multiplatformra való átérés utáni második Game Jam, előtte már több ilyen is tartottak). A hatalmas terebben ki lehetett próbálni minden, tavaly ősz óta megjelent Sega-programot, illetve azokat, amelyek az elkövetkezendő három hónapban jelennek meg. Xboxon volt a legkebbebb a kínálat, a Jet Set Radio Future és a Gunvalkyrie mellett csak a Sega GT 2002 volt játszható (se a Crazy Taxi, se a Panzer Dragoon nem volt kiinn). PS2-n már nagyobbatt villantottak, hiszen itt több meglepetést is okoztak, például játszható volt a Tennis 2K2, valamint a Smilebit gyerekeknek szóló focimanager játéka (DC-ről átirva), a beszedés nevű Let's make a J-League Pro Soccer Club 2002. Bejelentették egy teljesen új játékot is, ami ráadásul még júliusban megjelenik (Japánban), ennek neve Gungrave, és a Sega legújabb fejlesztőcsapata, a Red Entertainment készíti, neves anime-mesterek (Nairo Yasuhiro és Fujishima Kohsuke) közreműködésével. A játék cel-shaded grafikát és mangás átvetető jeleneteket használ, stílusát tekintve pedig 100%-os akció: hősünkkel labirintusokat kell megtsz-titannunk a rohamozó szörnyek ezreitől. A Sega GameCube-on két új játékot jelentett be, az egyik egy strandröplabda-szimulátor lesz, a tavalyi játéktérképben megjelent Beach Spikers átirata. Az otthoni változatban lesz négyjátékos-mód, valamint a Virtua Fighter 4-hez hasonlóan egy AI-mód. Itt partnerünket fejleszthetjük, egyrészt gyakorlással, másrészt a nyert meccsek után kapott képességgel (Japán megjelenés: év vége). A show legnagyobb durranása a másik GC-játék volt: a sorozat tízedik évfordulójára bejelentették a Virtua Fighter Questet. Sok konkrétnak egyelőre nem derült ki, Yu Suzuki is



csak felolvasta a dolgokat a fejlesztési dokumentumból. A nyilvános-ságra hozott tények: kaland- és RPG-elemek is lesznek a program-ban; a sorozat minden eddigi karaktere meg fog jelenni; az A-gomb-bal rúgni lehet. Hát ez nem sok, de a 2003 nyári megjelenésig még talán többet is elárulnak majd róla.



## RÖVID KONZOLPIACI KÖRKÉP

Ebben a kis szösszenetben szeretnénk be-számolni nektek a konzolpiac aktuális állá-sáról, az erőviszonyokról – ha minden jól megy, akkor ezt felvétele el fogjuk játszani (ha rosszul, akkor meg havonta).

Az valószínűleg mindenki előtt nyilvánva-ló, hogy a Sony-t ebben a hardvergeneráci-ón lehetetlen utolérni. A PlayStation 2-ből már jóval több, mint 22 millió fogyott, és az előrejelzések szerint ez a mennyiség ebben az évben 10-12 millióval növeked-het. Amerikában a PS2-ből eddig 8.3 milliót adtak el. Európában, illetve Japánban ez a szám némileg alacsonyabb (6.5-7.5 millió).

Az Xbox Amerikában vitathatalanul sike-res, eddig 1.8 milliót adott el, és június elejére akár már tülppeni a kétfélmillió. A japán eladások a vártnak megfelelően alakulnak: pocckéul. Hiába a sok japán stílusú, szín-

vonalas játék, mivel nem hazai gyártmány, ezért a szigetországban hatalmas hátrány-nal indul (mindössze 250.000 eladott da-rab). Ami ennél sokkal meglepőbb volt, az Európa gyenge reakciója a Microsoft-kon-zolra – pontos számok ugyan még nincse-nek (lévén csak egy hónapja van a piacon), de az biztos, hogy csak töredékét adták el az előre tervezettnek (a legnagyobb csalo-dás Németországnak). Ezt a cég azzal indokol-jal, hogy a tavaszi uborkaszезzon közepén jelent meg a konzol – reményeik szerint őszre felülnek az eladások.

A GameCube a döcögős indulást követő-en – szinte egyedül a Super Smash Brothers Melee sikerének köszönhetően – végre beindult, Japánban már nagyon közel vannak az 1.2 milliós számhoz. Ameriká-ban még jobban megy a szekerük, április

során biztosan elérik a másfél milliót. A nagy kérdés az, hogy a május 3-4 európai GC-start mennyire lesz sikeres, mert ha az időzítés miatt nem fog az Xbox, akkor való-szerűleg a GC is hasonló sorsra jut – az az karácsonyig nem fognak túl sokat elad-ni.

2002 valószínűleg az internet éve lesz a konzolok között, hiszen tavasszal startol a net PS2-n Japánban, és a Sony tervel sze-nit még az idén mindenhol – így (talán) nálunk is. A Microsoft viszont elcsúszta az Xbox online-premierjét, most már kora-ész a hivatalos dátum. A GameCube is megteszi az első lépéseket ebbe az irány-ba. A PS2 ugyanis nyáron jelenik meg a konzolra – igaz, nagyon valószínű, hogy fél-évig ez lesz az egyedüli netes játék a Nin-ten-do gépére.

## SQUARESOFT® HÍREK

## ■ SQUARE-MIX

Ebben a hónapban tényleg nem szükkölködünk ■ SquareSoftot érintő hírekben, kezdjük mindjárt az egyik legényesebbel: megint nem fért be az FFX-vegyítészás az újságba. Ezúttal az Aeonokról tudhatok meg mindent, no meg a titkos feladatok és minijátékok mesterevé válhatok. Következő számunkban jön a végülítészás. Szintén ■ Final Fantasy X-hez kapcsolódik, hogy az európai verzió május 31-én jelenik meg, és ■ japán kiadók jó szokása szerint a felvérs késésért egy bónusz DVD kárpótol minket (azon túl, hogy ■ játék ■ Final Fantasy X International alapján készül, azaz egy kicsit átirajzott Sphere-rács lesz benne; továbbá abban ■ templomban, ahol meg-találtuk, kihívhatjuk az Aeonok gonosz verzióját is egy harcra). A DVD-n extraként rajta lesz ■ Spirits Within (azaz a film) bemutatója; két összevágott videó a FFX-ből és a Kingdom Heartsből; egy rövidfilm bemutatja ■ sorozat történetét (habár kissé foghi-jasan, csak az ötödik résztől a kilencedikig); megnézhetünk kilenc interjút, egyrészt a készítővel (pl. Uematsu, Sakaguchi, Nomura), másrészt Tidus és Yuna szinkronszí-szével. A maradék helyre rengeteg Yoshitaka Amano és Tetsuya Nomura rajzot zsúfoltak be, illetve a FFX betétalának japán verziójára (Sutaki da ne) készített klipet.

A hónap vitathatatlanul legérdekesebb híre az volt, hogy a SquareSoft és a Nin-tendo végre megegyeztek egymással: öt évnél távolabb után ismét lesz Square-játék Nintendo-masínára (az utóbbi két évben minden Nintendo-fejes ■ teljesítmémi cégtulajdonost, Yamauchi urat győzködte, hogy egyezzen már bele). Hogy pontos-an milyen játékok készülnek, azt egyelőre nem lehet tudni, mindenesetre ■ Square megalakított egy új fejlesztőcsapatot (Game Designer Studios, Akitoshi Kawazu vezetésével), és meg az idei üzleti évben (tehát jövő márciusig) 2-3 GBA- és egy GC-játékot akarnak kiadni. Eddig mindössze egyre derült fény: GBA-ra ki-jön minden idők egyik legjobb (és legidegesítőbb) körökre osztott stratégiája, a Final Fantasy Tactics. Ezen felül az interjúkból annyit sikerült meg tudnunk, hogy RPG-k kiadását nem tervezik GC-re, tehát Final Fantasy majdnem bizonyosan nem lesz – ■ legvalószínűbbnek mindenki azt találja, hogy ■ Kingdom Hearts ké-szül el GC-re is (esetleg a szintén akcioközpontú Final Fantasy Unlimited). Ráadá-sul a GC-re tervezett játéknak jön a GBA-változata is, és ■ Square igen nagy fi-gyelmet kíván fordítani a két játék együttműködésére – a játékosok rengeteg dologtól eshetnek el, ha nincs meg mindkét játékuk.



A SquareSoft egyébként főleg ■ GBA-ra kíván koncentrálni, hiszen NES-es, SNES-es játékaikat viszonylag gyorsan és egyszerűen tudnák átírni ■ kézikonzolra, a játékosok pedig valószínűleg milliószámra vennék meg a Mario RPG-t, a korai FF-eket, ■ Chrono Trigger – viszont a Nintendo ezt csak úgy en-gedélyezné, ha GC-re is készítenék programokat.

A SquareSoft egy új területre is bemelegszik, amikor a VB-lázban égő Ja-pánban kihozza első focijátékát. A World Fantasia a japán csapat köré épül, 30 figura közül választva rakhatjuk össze csodálatos álombandánkat, hogy az-tán leverjük vele a világ másik 35 országát (ott valószínűleg nem igazi nevek fognak szerepelni). A játékkal kapcsolatos érdekesség, hogy az introját a Final Fantasy-film készítői csinálják, ebből már tudunk is mutatni egy képet. Megjele-nés júniusban, persze egyelőre csak Japánban.

## FINAL FANTASY XI

Idéje visszatérni örökös kedvencünkökhöz, a Final Fantasy XI-hez. Az elmúlt hónapban de-rült ki, hogy mennyit is fogunk fizetni a játéknak (persze abban az esetben, ha a játék vala-mikor eljut Európába). Mint arról múltkor beszámoltunk, 25%-kal drágábban fog kijönni, mint a szokásos játéknak. Ezen felül szükség lesz egy winchester-modern kombinációra, amiből jelenleg hiány van Japánban, de ha lehet kapni, akkor körülbelül 120 dollárnyi jent kell érte fizetni. A PlayOnline-szolgáltatások (email, chat, fórumok, netezés) ingyenesek lesznek, de a játéknak már természetesen fizetni kell – havi tíz dollár (ez a PC-s online já-tékoknál a megszokott ár). Ha több karakter is ki akarunk próbál-ni, akkor mindegyikért plusz egy dollárnyi pénzt. Ugyanennyibe – tehát havi egy dollárba – kerül, ha használni akarjuk ■ Tetramaster kártyajátékot.



A játék betétesztje április 26-án fejeződik be, maga a játék pedig május 16-án jelenik meg. Hogy a PC-s verzióval mi a helyzet, arról egyelőre semmit nem lehet tudni, pedig az eredeti tervek szerint együtt je-lentek volna meg. A betétesztzek egyébként megtarthatják karakterüket, ami elég roz-szul hangzik – általában ezt igyekeznek elkerülni a játéklejlesztők, mert ilyenkor általa-ban azonnal feltűnnek az internetes aukciósházakban a borsos árú, feltáptolt karakterek. (Szerencsére a másik kellemtelenség, az alacsony szintű karakterek módoszeres lemé-szárítása itt nem fordulhat elő, mert ez nem megengedett a FFXI-ben).





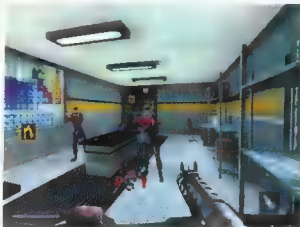
## MEGJELENÉSEK

■ PS2, Xbox, Gamecube

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadóan számító amerikai piac híreivel csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket ■ adott játék várható minőségéről.

## ■ USA PS2 megjelenési lista

No One Lives Forever  
19. apr. Universal Interactive ★★★★★



2002 FIFA World Cup  
22. apr. Electronic Arts ★★★★★

TransWorld Surf  
24. apr. Infogrames ★★

Headhunter  
29. apr. Sony ★★

Shifters  
29. apr. 3DO ★★

Hidden Invasion  
01. máj. Conspiracy ★★

Briney's Dance Beat  
07. máj. THQ ★★

Downforce  
08. máj. Titus ★★

Test Drive  
14. máj. Infogrames ★★



RLH  
14. máj. Interplay ★★★★★

GTC Africa  
15. máj. Majesco ★★

David Beckham Soccer  
15. máj. Rage ★★

Jimmy Neutron Boy Genius  
15. máj. THQ ★★

Armada 2: Star Command  
15. máj. Metro 3D ★★

Rayman Arena  
15. máj. Ubi Soft ★★

UFC: Throwdown  
15. máj. THQ ★★

Riding Spirits  
15. máj. BAM! ★★

Conflict Zone  
17. máj. Ubi Soft ★★

## ■ USA GC megjelenések



2002 FIFA World Cup  
23. apr. Electronic Arts ★★★★★

Burnout  
30. apr. Acclaim ★★

Resident Evil  
01. máj. Capcom ★★★★★

ZooCube  
15. máj. Acclaim ★★

Rayman M  
15. máj. Ubi Soft ★★

## ■ USA GBA megjelenés



Breath of Fire II  
17. apr. Capcom ★★

Spider-Man  
17. apr. Activision ★★

Decathlon Advance  
30. apr. Infogrames ★★

All-Star Baseball 2003  
30. apr. Acclaim ★★

Defender of the Crown  
01. máj. Metro 3D ★★★★★

MegaMan Battle Network 2  
04. máj. Capcom ★★★★★

Tactics Ogre: The Knight of Lodis  
06. máj. Atlus ★★★★★

NASCAR Heat 2002  
07. máj. Infogrames ★★

RoboCop 2: Ring Version  
13. máj. Atlus ★★

RoboCop 2: Cross Version  
13. máj. Atlus ★★

Top Gun: Firestorm Advance  
14. máj. Titus ★★

Dragonball Z - The Legacy of Goku  
14. máj. Infogrames ★★

ZooCube  
15. máj. Acclaim ★★



■ Virtua Fighter 4 - PS2

## ■ Angol PS2 megjelenések



LMA Manager 2002  
19. apr. Codemasters ★★★★★

No One Lives Forever  
19. apr. Universal Interactive ★★★★★

Polaroid Pete  
19. apr. Virgin Interactive ★★

2002 FIFA World Cup  
26. apr. Electronic Arts ★★★★★

Deus Ex  
26. apr. Eidos ★★★★★

Drakan: The Ancient's Gate  
26. apr. Sony ★★

Jekyll & Hyde  
26. apr. Acclaim ★★

Iron Aces 2  
26. apr. THQ ★★

DNA  
26. apr. Virgin Interactive ★★

Virtua Fighter 4  
10. máj. Sega ★★★★★

Jade Cocoon 2  
10. máj. Ubi Soft ★★★★★

RedCard Soccer 20-03  
10. máj. Midway ★★

## ■ USA XBOX megjelenés



Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex  
16. apr. Universal Interactive ★★

Gauntlet Dark Legacy  
16. apr. Midway ★★

2002 FIFA World Cup  
24. apr. Electronic Arts ★★★★★

The Elder Scrolls III: Morrowind  
29. apr. Bethesda ★★★★★

RedCard Soccer 20-03  
30. apr. Midway ★★

Burnout  
30. apr. Acclaim ★★

Smashing Drive  
02. máj. Namco ★

ESPN NBA 2Night 2002  
02. máj. Konami ★★

Star Wars Jedi Starfighter SE  
14. máj. Activision ★★★★★

Outlaw Golf  
14. máj. Pearson ★★

Test Drive  
14. máj. Infogrames ★★

Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt  
15. máj. Midway ★★

## TOPLISTÁK

USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játék-  
iparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisköszönt is fel-  
használható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-  
elv alapján, az a felsorolások elején csúszó játékok  
majdnem mindegyike valóban a konkurenciát  
közül – ha máshonnan, akkor a marketingben minden-  
képp. A Japan listák szereplő programok esetében  
azért mindenképp ajánlott némi óvatosság, például ki  
tudja, hogy mi lehet a Minimoni Dice de Pon...

## USA eladási toplista

2002. Március 3-16

- 1** Grand Theft Auto 3  
Rockstar Games PS2



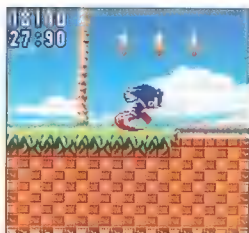
- 2** Super Mario Advance 2  
Nintendo GBA  
**3** Sonic Adventure 2  
Sega GC  
**4** Knockout Kings 2002  
Electronic Arts PS2  
**5** Sonic Advance  
THQ GBA  
**6** Tiger Woods PGA 2002  
Electronic Arts PS2  
**7** State of Emergency  
Rockstar Games PS2  
**8** Max Payne  
Rockstar Games PS2  
**9** Rallisport Challenge  
Microsoft Xbox  
**10** Final Fantasy III  
Square EA PS2  
**11** Knockout Kings 2002  
Electronic Arts Xbox  
**12** Tony Hawk's Pro Skater 3  
Activision Xbox  
**13** All-Star Baseball 2003  
Acclaim PS2  
**14** Super Smash Brothers Melee  
Nintendo GC  
**15** Halo  
Microsoft Xbox  
**16** All-Star Baseball 2003  
Acclaim Xbox  
**17** NBA 2K2  
Sega PS2  
**18** 007 in... Agent Under Fire  
Electronic Arts GC  
**19** Grand Theft Auto 2  
Rockstar Games PSX  
**20** Wreckless: The Yakuza Missions  
Activision Xbox

## Japan toplista

2002. Március 18-24



- 1** One Piece Grand Battle 2  
Bandai PSX  
**2** Sakura Taisen 4  
Sega DC  
**3** Resident Evil  
Capcom GC  
**4** Pawapuro Kun Pocket 4  
Konami GBA  
**5** Onimusha 2  
Capcom PS2  
**6** J-League Soccer Club 2002  
Sega PS2  
**7** Garakuta Kingdom  
Taito PS2  
**8** Wild Arms Advanced 3rd  
Sony PS2  
**9** Doshin the Giant  
Nintendo GC  
**10** Shin Megami Tensei II  
Atlus PSX  
**11** Groove Adventure: Fighting Live  
Konami GC  
**12** Megaman Battle Network 2  
Capcom GBA  
**13** Sakura Taisen Complete  
Sega DC  
**14** Minimoni Dice de Pon  
Konami PSX  
**15** Xenosaga Episode I  
Namco PS2  
**16** Jikkyou Powerful Baseball 2002  
Konami PSX  
**17** Groove Adventure: Light & Darkness  
Konami GBA  
**18** Makaitoushi SaGa  
Squaresoft WSC  
**19** Prince of Tennis  
Konami PSX  
**20** Idaki Street 3  
Enix PS2



■ Sonic Advance - GBA

## ANGOL toplista

2002. Március 17-23.



- 1** Metal Gear Solid 2  
Konami PS2  
**2** Grand Theft Auto 3  
Rockstar Games PS2  
**3** Monsters Inc  
Disney PSX  
**4** Tony Hawk's Pro Skater 3  
Activision Xbox  
**5** Sonic Advance  
Sega GBA  
**6** Max Payne  
Rockstar Games PS2  
**7** Crash Bandicoot XS  
Universal Interactive GBA  
**8** Halo  
Microsoft Xbox  
**9** State of Emergency  
Rockstar Games PS2  
**10** Headhunter  
Sega PS2  
**11** Harry Potter...  
Electronic Arts PSX  
**12** ICO  
Sony PS2  
**13** Pro Evolution Soccer  
Konami PS2  
**14** Blood Omen 2  
Eidos PS2  
**15** Project Gotham Racing  
Microsoft Xbox  
**16** FIFA 2002  
Electronic Arts PS2  
**17** Star Wars Jedi Starfighter  
Activision PS2  
**18** Dynasty Warriors 3  
Koei PS2  
**19** Wipeout Fusion  
Sony PS2  
**20** Dead or Alive 3  
Tecmo Xbox



■ Grand Theft Auto 2 - PSX





## ■ PREPLAY

### ■ 2002 MAJUS



■ TR: Angel of Darkness



■ TOCA Pro Race Driver



■ Spider-Man The Movie



■ The Lost



■ Battlefield 1942



■ Starfox Adventures



■ TOCA Pro Race Driver

Tomb Raider: Angel Of Darkness (PS2) .....	20
TOCA: Pro Race Driver (PS2, Xbox) .....	22
Spider-Man – The Movie (PS2, Xbox, GC) .....	24
The Lost (PS2) .....	26
Battlefield 1942 (Xbox) .....	28
Starfox Adventures: Dinosaur Planet (GC) .....	30

# TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

■ LARA MEGKOMOLYODOTT

TÍPUS: AKCIÓ KIADÓ: EIDOS GAMESZTÁR CORP. MÉRLEG: 2002.11.15. HLL



**N**oha Oscar-díjat nem érdemelt érte, Angelina Jolie tavaly nyáron feltette a koronát arra, amit úgy hívunk: Tomb Raider-örület. Mint az emlékezetes, Lara Croft karrierje csupán egy szimpla játéknak indult, de azután a virtuális hölgyikérő elkezdtek cikkezni néhány nagyobb magazinban, s a remekül megválasztott karakter felkeltette mindazok érdeklődését, akiknek már elégük volt abból, hogy minden játékban izompacsirta machók játsszák a főszerepet. A felhajtás pedig hatásosnak bizonyult, legálábbis elég volt ahhoz, hogy ■

PlayStation mellé csalogasson olyanokat is, akik netán egyáltalán nem tartoztak a játékosok kemény magjához. Lara Croft egy csapásra ünnepelt sztár lett, ■ lám öt évvel az első játéka után már mozi-filmben is

főszerephez jutott – aminek már készülő ■ folytatása. Persze a játékosokat mostanában nyilván jobban érdekli magának a játéknak ■ legújabb része. Vagy másfél évig csak mint „Next Generation” volt ismeretes a készülő mű, de nemrégiben végre fellibbent a fátoly (ha nem is teljesen) a titkos projektről, így már konkrétumokról is beszélhetünk – mindjárt kezdésnek ugyebár ■ pontos címről.

A Tomb Raider-sorozat töretlen népszerűsége aligha kérdőjelezhető meg, az viszont szintén tagadhatatlan, hogy az ötödik részhez érkezve már kezdett ■ egész egy olyan ráögumihoz hasonlítani, aminek teljesen elment az íze. Eppen ideje volt újítani, és ezt szerencsére ■ Core-nál is így érezték. A PS2-es folytatás most nem csak annyiban új, hogy magasabb felbontást ■ jobb textúrákat kapott a játék, hanem újra gondolták mindent a „tetőtől padlásig”, ■ egy vadonatúj engine-t raktak össze. Ennek képességei már most láthatók: ha bármelyik képen rápillantunk Larára, egy sokkal csinosabb nőt látunk, ha másért nem hát azért, mert ezúttal nem 500, hanem 5000 poligont használtak ■ szexis alakjához. Ugyanakkor ■ is megfigyelhető, hogy hősnőnk szemléletmást értetebb lett.

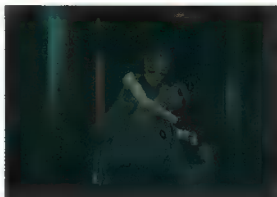
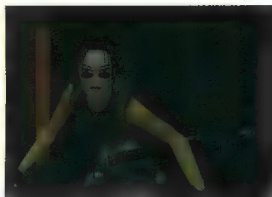
Ahhoz képest, hogy Lara figuráját eredetileg egy megszállozt, kissé agresszív beállítottságú nőcinek szánták, szépen fejlődött a személyisége a sorozat epizódjaiban, s most, hogy egy új generációs konzolon kíván hódítani, ismét új oldaláról mutatkozik be. A vonásain nemcsak az idő hagyott nyomot, hanem a Last Revelation után bekövetkezett titokzatos események is, amelyekről egyelőre nem sokat tudni. Viszont az biztos, hogy a hatásukra most majd egy jóval sötétebb hangulatú Tomb Raiderrel játszhatunk. Lara szellemi atyjai tudatosan alkalmazták a „csett”, hogy a negyedik rész végén szépen eltemették ■ hősnőt: ezzel bücsüt mondtak annak ■ figurának, aki mindig ésszerűen, ügyesen, helyesen cselekszik. Ahogy a hollywoodi filmekben is valahogy mindig túléli ■ főhős ■ saját halálát, így persze nem volt kétséges, hogy Lara is feltámad, ugyanakkor ez ■ kis „hótsáv” remek okot szolgáltatott arra, hogy ezúttal egy teljesen más Larával szembesüljünk.

Keményebb, ridegebb lett, s a kalandor életmódja a múlté. Mostanában kénytelen komolyabb dolgokkal foglalkozni, ugyanis egy olyan gyilkossággal vádolják, amit

nem követett el. Az áldozat néhai mentora, Werner Von Croy. Lara egy kétségbeesett telefonhívást kapott Párizsból, amiben ■ professzor elmondta, hogy egy Eckhardt nevű pasas a 14. századból származó „Obscura” festmények felkutatásával bízta meg őt, mire hősnőnk odautazott a városba, de ott már csak ■ brutálisan meggyilkolt Von Croyt találta, no és egy csomó nyitott kérdést, melyekre a régmúltban kell keresni a válaszokat. Hősnőnk tehát már nem ugyanaz az arisztokrata kalandornő, aki szá-







tettel használ egy kiélezett diszkosz.

Ésszerű újításnak tűnik, hogy miközben azokat is szórakoztatni kívánják, akik még nem annyira tapasztaltak a Tomb Raider világában, a megszállott Lara-rajongókról sem feledkeztek meg, az inyencek számára most alternatívákat is felkínál a játék az egyes helyzetekben. Lesz mondjuk bonyolultabb, de elegánsabb megoldás ugyanarra a problémára – mert például nem mindig az aiton vezet a legrövidebb út egy épületbe. Ugyan nem feltétlenül szükséges, hogy az ablakon másszunk be mindenhol, de az érdekesebb utakat választva esetleg még meg is jutalmaz minket a játék. Például megtanulhatunk egy új mozdulatot, amit más különben csak később sajátíthatunk volna el. Ezáltal pedig – hasonlóan ahhoz, mint ahogy az RPG-kben szokás – fejlődik a karakterünk, a új tapasztalatokat gyűjtünk. Jóllehet végig lehet vinni a játékot minimális ismeretek és csak a legalapvetőbb tulajdoncok elsajátításával, viszont úgy kb. a játék 40-45-öt nem fogjuk látni.

Úgy tűnik, a készítő a Metal Gearből is merített egy kis ötletet, mert lopakodásra is lesz lehetőség, s néhol a kétszutas előnyben részesítve mellőzni kell a fegyverhasználatot. Ahogy az a nagy könyvben meg van írva: odalopózunk az ellenség háta mögé, s egy rántással eltörjük a nyakcsigolyáját.

A megújult környezethez megújult ellenfelek tartoznak, amelyek lesznek annyira intelligensek, hogy ne hagyják élni Larákat, s akár kövessék, üldözzék is őt. A mélyebben szántó sztoriból kifolyólag továbbá olyan mellékszereplőkkel is találkozhatunk, akikkel kommunikálni lehet. A különböző emberek különböző dolgokat mondanak, s a mondandójuk szoros összefüggésben áll az azzal, hogy miként szerepeltünk addig a játékban – ez egy újabb RPG-elem. E tekintetben megint csak az az elv érvényesül, hogy mindenre többféle válasz létezik: mint ahogy a való életben sem minden fekete vagy fehér, úgy a játékban sem beszélhetünk helyes és helytelen cselekedetéről, jókról és gonoszokról. Nem csupán a tökéletes megoldás létezik. Tulajdonképpen nem áll meg szíze az igazságtól, hogy az Angel of Darkness már nem is szimpla akciójáték lesz, hanem egy akció/kaland.

Sok találgatás és híresztelés után az már biztos, hogy az új generációs konzolok közül kizárólag PS2-re lesz új Tomb Raider játék, ezen kívül csak PC-re jelenik meg. A PS2-es a PC-változatot ugyanaz a gárda készíti,

ezért azok 99%-ban megegyeznek, de ettől függetlenül – ha hihetünk a fejlesztőknek – mindkét platformon ki fogják használni az egyedül lehetőségeket. PC-n például magasabb felbontású grafikát, míg PS2-n jobb irányíthatóságot ígérnek.

Az Xboxra vagy a GameCube-ra voksolók persze joggal lehetnek elégedetlenek a fejleményekkel. A PS2-es exkluzivitást azzal indokolják a fejlesztők, hogy már nagyon régóta jól megvannak a Sonyval, meg hogy arra a konzolra érdemes fejleszteni, amelyikből a legtöbbet adtak el a világon. Bár ez logikusan hangzik, azért józan paraszti ésszel ehhez csak annyit lehet hozzáfűzni: a pénz beszél, s kutya meg ugat. Amikor '96-ban megjelent a Tomb Raider (először Saturnra, majd PlayStationre), a Core-nak meg fogalma sem volt róla, mekkora sikernek néz elebe. "Csak" egy játékot alkottak. Most azonban, 27 millió eladott Tomb Raider után természetesen másképp állnak a dolgokhoz. Már eleve a sztorit is úgy írják, mintha csak az X-aktához készítenék forgatókönyvet: ugyan mindig van egy befejezés, de annak olyannak kell lennie, hogy a játékos türelmetlenül várja a folytatást. Érdekességként elarultatjuk, hogy ez a Tomb Raider állítólag egy 10 epizódból álló történetnek csupán az első része, s még további három-négy játékban lesz felolgozva a maradék kilenc fejezet. A játékot bejelentő sajtótájékoztatón is szó esett róla, hogy jelen pillanatban is két team dolgozik Lara új kalandjain: egy az Angel of Darknessen, egy pedig azon a Tomb Raideren, ami majd csak 2003 karácsonyán fog megjelenni.



badidejében nyugodtan elégedt a villájában: szökevénné vált, aki felett sötét fellegek gyülekeznek, s akinek tisztázni kell a nevét. Ennek érdekében pedig nem szabad fénynek lennie: ha kell, Párizs sötét sikátorában, vagy épp Prága leledugottabb bugyraiban kell nyomoznia.

Mielőtt bárki attól tartana, hogy úgymond tulzottan „kikapálták” a játékot, s a mondanivaló hátterébe szorítja az akciót, a Core illetékesei szerint ez nem így lesz. Az egy dolog, hogy a történet sokkal misztikusabb, hogy ez kihatással van a cselekményre, de a Tomb Raider azért javarészt ugyanaz a Tomb Raider marad, mint amit a játékosok milliárd megszerettek: vagyis 3D-s akció, számos akrobatikus mutatvánnyal megspékelve. Lara továbbra is az a sportos leányzó, mint volt, elvégre nem hagyhatták ki a szokásos, „itt fel kell kapaszkodni, ott át kell ugrani, amott kötélen mászni” típusú feladatokat sem.

Az már más lapra tartozik, hogy a jól bevált formulát olyan elemekkel egészítették ki, amelyek jelentősen megváltoztatják az összképet. Ezek közül a legfontosabb az új karakter, Kurtis Trent, aki Larához hasonlóan ezt a bizonyos Eckhardtot üldözi. Így ismerkedik meg vele Lara is, ám a fickó nemcsak egy mellékszereplő lesz, hanem időnként az ő irányítását is átvehetjük. Ezzel munkamegosztás is létrejön a játékban: míg Lara az agy, addig Kurtis az izom. Ő az a típus, aki mindig ott van, ahol történik valami, s aki először löv, és utána kérdez. Kurtis alapmozdulatai nagyjából megegyeznek Laráéval, viszont lesz olyan dolog, amit csak az egyik, vagy csak a másik szereplő tud – a pasast inkább akciódúsabb részeknél kell használni. Mellesleg Kurtisnek már csak a fegyverzete is meglehetősen szokatlan: pisztolyok előlántása helyett ő először-



## Első benyomások

★★★★★ **Potenciális kalandművelemény**

Aminék Tomb Raider a **PS2**, az mostanában biztos kasszasiker, ráadásul a **PS2** jó irányba halad a fejlesztés.

**KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT**

100% **35%**

# TOCA PRO RACE DRIVER

GYARAPODJATOK ÉS TOCASODJATOK!

TRUCK AUTOVERSENYSZER, MADD, FELLESTŐ, CODERMASTERS

PS2 2002.08.02 NTSC XBOX 2002.08.02. NTSC



**A**z 1986-ban alapított, angliai illetőségű Codemasters cég nemegyszer készített már olyan programokat, amit mind a szakajtó – és ami talán még fontosabb – mind a játékosok kitörő lelkesedéssel fogadtak, elég csupán a LMA Manager, Micro Machines vagy az Operation Flashpoint-sorozatokra gondolni. A cég a legnagyobb sikereket azonban kétségszűről az autóversenyyel kötötte össze. A Colin McRae Rally-nek a készülget már a harmadik része PS2-re (valamikor idén ősszel fog megjelenni), és a Kodmeslerek emellett hamarosan a másik nagy versenyprojektjüket is átültetik az új generációs konzolokra.

Tegyük a kezünket a szívünkre: az autóverseny-programok világában eredeti ötlettel előrelépni egészen egyszerűen szinte képtelenség. Az, hogy egy nagyobb tudású géptípusra írják meg a folytatást, maximum csinosítást jelent, a folytatá-

sok pedig a legtöbb esetben csak néhány új autót és pályát hoznak, ideális esetben javítanak az autók fizikáján és/vagy a játékmotoron is. Ezt úgy tűnik – felfesmerlek a PRO fejlesztői is, és most ebbe próbálnak némi új szint belevinni. Kétségek most egy idejét Gavinn Raeburntól, a Codemasters főnökétől, aki egy személyben a TOCA-sorozat producere is: „Manapság már nem elegendő pusztán egy jól befutott sorozat új részét kiadni, nem nem több, mint az eldől egy módosított változata. A TOCA Pro Race Driverrel az egész autóversenyzős műfajt szeretnénk megújítani, megváltoztatni úgy, hogy a játékosnak egy testközelű, személyes élményben legyen része, amelybe tökéletesen bele tudja magát élni.”

Szép szavak, de teljes joggal merülhet fel a kérdés, hogy tulajdonképpen mi a fennfőli és becsül az említett úmberben? Nos arról, hogy a játék – amellett, hogy megmarad annak, aminek tulajdonképpen készült, azaz egy profisszális versenyjátéknak – tartalmaz egy sztorit is. A karrierünk nemcsak abban merül ki, hogy egymás után indulgatunk a különböző bajnokságokban, hanem ténylegesen belecsöppönünk egy profi autóversenyző mindennapi életébe. A történet szerint Ryan McKane egy fiatal, önjelölt pilóta, aki szerelepe kitörni apja és idősebb bátyja (szintén híres autóversenyző) árnyékából. Ehhez azért mckane-e (bocs: meg kéne) nyernie egy csomó kisebb versenyt, hogy ezáltal feljebb mászson a ranglétrán, amíg egy nagy versenyfőnyálki ki nem veti rá a halálát. Az ő életét (legalábbis annak egy részét) játszhatjuk végig, mindezt motion capture-technológiával készített átvetető animációkkal fűszerezve. Ryan élete gyökeres fordulatot vesz, amikor édesapja a versenypályán lél halálát: ekkor határozza el, hogy belőle a világ legjobb autóversenyzője lesz (érdekes motiváció...). A történet során kapcsolatba kerülünk természetesen a riválisainkkal és a csapattársainkkal.



gazemberekkel (???), egy autószerelővel, és mivel bátyja, Donnie is versenyző, az az eset is előj, amikor vele magával kell harcba szállnunk az elsősegért. Ryannak van egy PC-je, amin szorgalmasan levelezik, e-mailekben szponzoroktól kap ajánlatokat, riválisok hívják ki versenyzni és még a szerelmes levelei is ide érkeznek. Edmeszen ezen kívül megemlítené a garaszt, ahol is szerelője a következő versenyére készülő hősünket jó tanácsokkal látja el, és természetesen nem maradhat el a dicsőségszoba sem, ahol az eddig megnyert trófeáinkban gyönyörködhetünk.

Beszélgünk egy kicsit magáról a külsőről is. A Pro Race Driver grafikaja álmosszépnek tűnik első pillantásra – sőt a másodikkra is. A minden klapnál (mármint a tördelő is úgy akarja), akkor láthatók egy pár mellékelt képet, amelyeken a játéban szereplő autók és pályák eredetijét is –







# PREPLAY

PLAYSTATION 2, XBOX

## PÁLYÁK

### ANGLIA

BRANDS HATCH  
OULTON PARK  
SILVERSTONE  
DONINGTON PARK  
KNOCKHILL  
ROCKINGHAM INTERNATIONAL  
ROCKINGHAM OVAL

### Race Driver



### NÉMETORSZÁG

HOCKENHEIMRING  
NÜRNBERGRING  
OSCHERSLEBEN  
NÖRISRING  
ZANDVOORT

### AUSZTRÁLIA

PHILLIP ISLAND  
ORAN PARK  
ADELAIDE  
EASTERN CREEK RACEWAY  
CANBERRA  
BATHURST  
SANDOWN INTERNATIONAL

### FRANCIAORSZÁG

MAGNY COURS  
DIJON PRENOIS

### AMERIKA

CHARLOTTE  
MEXICO CITY  
VANCOUVER  
BRISTOL SPEEDWAY  
SEARSPONT  
LAS VEGAS

### EGYÉB HELYSZÍNEK

CATALUNYA (SPANYOLORSZÁG)  
MONZA (OLASZORSZÁG)  
VALLERUNGA (OLASZORSZÁG)  
FUJI (JAPÁN)  
TI CIRCUIT AIDA (JAPÁN)  
MANTOP PARK (SVÉDORSZÁG)  
ZOLDER (BELGIUM)  
A1 RING (AUSZTRIA)

kezik a sztori-mód, de addig nem menünk el-  
kiabálni semmit, amíg ezt nem sikerül testköz-  
ből megapaszatnunk. (Megint más kérdés,  
hogy az igazán nagy fanatikusok, akik csak a  
száguldas és a vezetés büvöletében élnek, ho-  
gyan fogják ezt fogadni.) Mindenesetre a pro-  
gram alomszépnek ígérkzik, és nagy valószínű-  
séggel autoversenyről sem lesz utolsó, mint  
ahogy a Kódmeszték eddigi produkciói sem  
igazán utolsónak futottak be aktuális versenytár-  
saikkal együtt. Várjuk szeretettel!

### Első benyomások

★★★★ Potenciális  
★★★★★

Csodaszép grafika, látványos és részletes történet, érdekes-  
nek ígérkzik sztori-mód – minden adva a szíverhez.

KÉSZÜLTÉGI ÁLLAPOT

80%

## AUTÓK

ALFA ROMEO 147  
ALFA ROMEO GTV



AUDI TT  
CHEVROLET CAVALIER Z24 COUPE  
CHEVROLET CORVETTE Z06  
CHEVROLET MONTE CARLO (STOCK  
CAR BODY KIT)  
DODGE NEON HIGHLINE SEDAN GT-R  
DPSR T-230  
EAGLE TALON (TURBO)  
FORD FALCON  
HOLDEN COMMODORE SS (VX)  
LEXUS IS200



LOTUS SPORT ELISE  
MERCEDES CLK  
MG ZS  
MITSUBISHI MIRAGE  
OPEL ASTRA COUPE  
PEUGEOT 406 COUPE  
PROTON SATRIA GTI  
SAAB 95 AERO  
SUBARU IMPREZA WRX TYPE-R STI  
VERSION 6  
TOYOTA CHASER  
TOYOTA SUPRA MK4 93-98 TURBO  
VAUXHALL ASTRA COUPE

fotorealistikusak, néha egyenesen tükörképek  
tűnnek (némi kis tüzással élve). Az autók törése  
az állítások szerint minden eddiginél élethűbb  
lesz: mindegyiken 50 különféle – sérülési  
pontként funkcionáló – rész van, ezekből 20 le  
is szakadhat a járműről. Egy computerszimulá-  
ciós programot használtak arra, hogy az  
ütőkészeket és a be-  
csapódáskor je-  
lentkező

deformációkat (mind az autó belsejében, mind a  
karosszérián fellelhető) tökéletesen modellezzék.

A motion-capture animációk megalkotásában  
felkérték pár szakmabelit a Paramount  
Picturestől, így ezekre reméljük különböző para-  
szunk nem lehet. Minden egyes jelenetet egy  
New York-i stúdióban vették fel, a felvételekhez  
egy tizenhat kamerával dolgozó mozgásanalízáló  
rendszerrel használták.

A hangokat is megpróbálták a lehető legrea-  
lisztikusabban visszaadni. A motorhangokat  
olyan szobában vették fel, ahol gördülőpadlón  
„futtatni” szokták az autókat – és a készítő el-  
mondta, hogy minden járgányt egészen 120  
mph-ig megkürtöttek.

A Pro Race Driverben négy kontinensen keresz-  
tül, összesen 38 különböző pályán versenyezhe-  
tünk, ez pedig több, mint amennyivel eddig bár-  
melyik játékban találkozhattunk. A pályák egyről  
egyig licenccel, tehát tökéletes másai lesznek  
az eredetieknek. Akarcsak az autók, melyekből  
42 típus nyergébe ülhetünk bele. A gépkocsik kö-  
zül pár pillanat még csak 24-et hoztak nyilvános-  
ságra, mert lesz egy pár meglepetés is, amelyek  
nem a túraautó kategóriába tartoznak (nyilván a  
pénz kedvéért kerülnek majd be). A bajnokságok  
között 13 sorozatversenyre nevezhetünk be, kö-  
ztük szerepelnek olyan világoszerre nagy népszer-  
ségek orvendő futamok, mint a TOCA (British  
Touring Car Championship) vagy a DTM (ugyan-  
ennek a német meglepetése).

Ami a multiplayer lehetőségeket illeti, a fej-  
lesztők terbe vették PS2-n a link-kábel támoga-  
tást, de a szegényes eladási eredmények miatt a  
Sony leállította a gyártást és a szállítást, és  
egyelőre az sem valószínű, hogy sok havi társ-  
ság nagy hirtelen össze tud kapni egy pár  
Xboxot ugyanannyi tévével megjelölve. Marad-  
tak tehát a osztott képernyős megoldások  
mindkét verzió esetében, szerencsére ezek a  
konzolok már ilyen formában is élvezhető se-  
bességet képesek szállítani.

Mivel a játék egy PS2-re, mint Xboxra is megie-  
lenik, érdemes kiérni a két verzió közötti külön-  
bségekre. A Microsoft konzoljára készülő adapta-  
ció 5.1-es hangzással fog dörögni, a PS2-es  
Dolby ProLogic hangzással bír – persze az igazán  
váltófülkének kívül ez a legjobb felhasználó szá-  
mára nem jelent valami hihetetlen elérést. A  
PS2-es verzióban maximum tizenegy jármű ver-  
senyezhet, és a szám az Xbox esetén felugrik  
húszra. Utóbbitól a plusz memóriamennyiségnek  
köszönhetően részletesebben kimunkált textúrák  
kapunk, és az animációknál is kihasználják a  
hardverspecifikus képességeket. A töltési idő is  
rövidebb lesz, köszönhetően az Xboxba beépített  
winchesternak. A PS2 igazi erősségét, a való-  
sedejű megjelenítést is teljes mértékben kihasznál-  
ják, eme verzió ebben erősebb lesz a társval  
szemben. Az autók fizikája, a sérülési rendszer és  
a történet hajsza pontosan megegyezik  
mindkét változat esetében.

Nos, azt hiszem, va-  
lóban egy siker-  
program küszö-  
bén állunk.

Ugyan érde-  
kes innová-  
cióknak ígér-

# SPIDERMAN THE MOVIE

■ A PÓKEMBER KIVETETTE RÁNK A HÁLÓJÁT

TÍPUS: AKCIÓ KÉRDŐ: ACTIVISION FEJLESZŐ: TREYARCH MEGJELEN: 2002.06.07. ÁR:

**A**ltalános iskolás koromban, akinek nem volt egy-két Star Wars kártyája vagy Hulk, Superman esetleg Spiderman képregénye (az adidas tornagatyája mellett, amit ■ kamionos fater lopott be a határon), ■ világ legnagyobb lúzerének számított. Ezek általában ékes dán nyelven szóltak az emberhez (a tornagatyára nem, annak csak szaga volt), amiből ma sem értenék meg sokkal többet, mint akkoriban – de még így is porba alázták a magyar nyelvű Kockást, amely

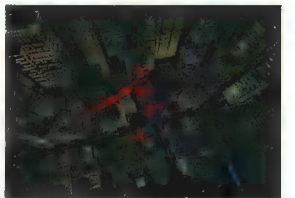
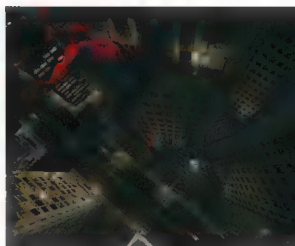
■ Rahanon kívül (ami ■ legnagyobb királyságok egyike) csak egy nyamvadt Dr. Justice-t tudott felmutatni. Tőlünk nyugatabbra persze már az élet részévé vált ez az ismert sci-fi történet, sőt a kódos múltból



rémlik, hogy mintha már láttam is volna ezer éve egy pókember-filmet (természetesen félig-meddig fekete-fehéren, rommá gyűrve, és ami a legfontosabb, álmodással) – de mostani történetünk szempontjából a lényeg, hogy ■ Treyarch gőzerővel készíti az idén május 3-án bemutatandó, zsír új Spiderman-mozifilm konzoladaptációt – meghozza mindhárom újgenerációs platformra.

A szívbemarkolóan megkapó történet szerint főhősünk, Peter Parker már korán árvaságra jutott, és May nagynénikéjével, valamint Ben nagybácsikájával éldegél New York Queens negyedében. Amúgy diákként tengeti életét, de mivel valamiből élni is kell, fotós-ként dolgozik ■ Daily Bugle című napilapnál – ezenkívül viszont sok teendője nincs, állandóan Harry haverjával lóg és a csodaszép Mary Jane után koslat. Egy nap azonban érdekes fordulatot vesz az élete: Ösztálytársaival éppen egy oktatókiránduláson vesznek részt, amikor megcsipílik (harapja?) egy genetikailag módosult (valami radioaktivitás van a dolog mögött) pók. Hamarosan különös változásokkal érezni magán, ■ csipés felhúzza

egy pók erejével, gyorsaságával (persze emberi léptékekkel mérve) és különlegesen éles, pók-érzékeléssel is. Felfedezvén ezen új képességeit, be is nevez egy birkózó-meccsre, amit annak rendje, ■ módja szerint hihetetlen gyorsan meg is nyer – csak az a baj, hogy olyan gyorsan, hogy a szponzor nem nagyon akarja kiköhögni a győzelemért járó suskát. Nem sokkal ezután, Parker észreveszi, hogy épp egy betörő menekül a szponzor irodájából, ám mivel meglehetősen bosszús az elmaradt fizú miatt, futni hagyja. Rosszul teszi, hiszen ugyanez ■ betörő kis idő múlva meggyilkolja szeretett nagybátyját. Pókemberként ugyan nem ütözik neki különösebb nehézségebe elfogni a komiszt, de mardossa a bűntudat, hogy miért nem tette meg ezt korábban. Ekkor eszébe jutnak nagybátyja szavai: "Nagy erők birtoklásával nagy felelősség is jár együtt!" Ezt ■ nem piskóta okosságot annyira a szívére veszi, hogy elha-



tározza, felveszi a bűn ellen ■ harcot... Ábból pedig van is dögivel, ugyanis közben Norman Osborn (épp rovarunk Harry nevű barátjának az apja), aki egy megalománias üzletember, szintén egy kis átváltozáson megy át: Egy jófafta Bud Ice helyett valami kísérleti vegyszert fröccsent izomból az arcába, amifől erősebb és intelligensebb lesz. A kockázatokról és melléhatásokról azonban elfelejtette megkérdezni orvosát vagy gyógyszerészét, így szép lassan megőrül – és a Green Goblin (némi RPG-elem, hmmm...) névre hallgató szörny nyé alakul át. Ő, és az általa irányított gonosz vazallusai lesznek az újszülött csótányirtó, Pókember legnagyobb ellenfelei.

Hát, ez egy akkora marhaság, hogy az valami hihetetlen – én is csak azért írtam le, mert a játék teljesen a mozifilm sztoriján alapszik. Az Activision mindenesetre valóságos Pókember-nagyhatalomnak számít a konzoljátékok megjelenítésének tekintetében – a két előző rész után (Spider-Man és Spider-Man: Enter Electro, mindkettő PS) már igazán kénthetik ■ témát. Ebben az új részben sem térnek el túlságosan az elődök hagyományaitól (ez azt jelenti, hogy semennyire), most is egy garantáltan akcióközpontú játékot kapunk a

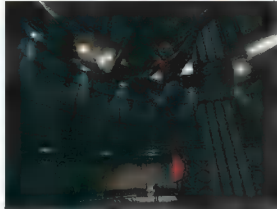






# PREPLAY

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

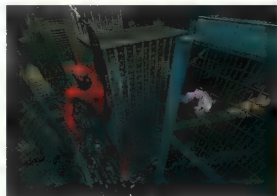
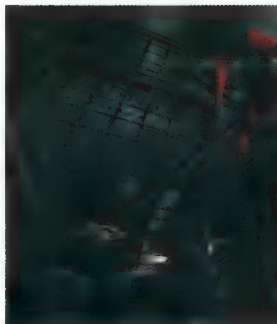


Képes felugrani az ellenfelek vállára, és míg az zavarodottan rohangal körbe-körbe, öklöcsapások sorozatát zúdíthatjuk a buksijára. A klasszikus hálókílóves effektus is megtalálható, melynek segítségével a magasabb épületek között lengedezhetünk ide-oda (mondjuk érdekes is lenne a program, ha pont ez maradt volna ki belőle), de egy kicsivel nagyobb lesz a mozgásszabadságunk, ugyanis immár a lengés közben is képesek vagyunk az irányváltoztatásra. Az egyik legfrankabb dolog az egész játékban, hogy a hálón lógva is harcolhatunk – az ötletesége mellett még kellőképpen látványos is. Az új trükkök nagy része egyébként a hálóra hozható elő – immár minden irányba ki lehet lépni, akár még lefelé is. Igen szép effektusnak ígérkezik, hogyha felfelé löttük ki a hálót, és emberünkkel függesszük ki a rajta, s fizika törvényeinek megletelelően lesz egy kis rugózása a hálónak, ami idővel szép lassan elhal. A hálóra könnyedén átránthatjuk magunkhoz akár egy másik ház tetejéről is az ellenfelet, majd jöhet a test-test elleni küzdelem. Ami magukat a támadásokat illeti, a teljesen szokványos akciók mellett képesek vagyunk egy levegőben végrehajtott dupla ugrásra, melyből egy olyan ütest lehet indítani, ami igen nagyot sebez. Az Ultimate Spider-Man sorozatokból már ismerősek tűnhet Peter Parker, mint bírkózó (pankrátor) – nos, a játékban is szerepel egy onnan csett dobás, amikor is az ellenféllel szemben állva megragadjuk, majd egy erőteljes mozdulattal felemeljük és a fejünk felett átlengetjük, így a hátra esik. A fejlesztők egyébként határozott hangsúlyt fektettek a közelharra (mármint a pusztakezes küzdelemre) is, kombókat és speciális támadásokat használhatunk. Nemcsak támadásokban lesz zűrzavar, képesek vagyunk eszméletlen embereket felvenni a vállunkra és kimenekíteni valamilyen veszélyesebb szituációból.

Hogy a pók-érzékelés hogyan is fog működni magában a játékban, arról még különböző információknak nincsenek, mindenesetre úgy látszik trendi lesz (a Mátix és a Max Payne óta) a játékokban a "bullet time" effektus használata, amikor is lelassul az idő, hogy így akár a lövedékeket is ki tudjuk kerülni, arról nem beszélve, hogy mindeközben mi is pontosabban célzozhatunk. Nos, ez ebből a játékból sem maradhatott ki, meglátjuk, hogy milyen sikerrel valósítják majd meg a gyakorlatban, ezt – az egyébként látványos és hasznos – megoldást.

A játékmű hálónkkal 24 pályán keresztül lengedezhetünk a felhőkarcolók között. A különböző verziók közti különbségek nyilvánvalóan a hardverleptések eltéréseiből adódnak – mivel publikált képeket egyelőre csak a PS2-es verzióból sikerült szereznünk (ezek láthatók nálunk is), és nem is hoztak nyilvánosságra semmi ezzel kapcsolatos ténny, inkább csöndben maradunk és nem mondogatunk hülyeségeket. Az egyetlen információ, hogy lesz egy főellenesség, amelyik plusz két pályával kizárólag az Xbox-verzióban szerepel – az ő neve Kraven, a vadász.

A Spider-Man – The Movie egy igen hangulatos és szép akciójátéknak ígérkezik. Noha a Marvel-képregények világszerte nagy rajongótáborral büszkelkedhetnek, erős a gyanú, hogy a sikerét nagymértékben meghatározza a megjelenés előtt egy hónappal bemutatott film visszhangja. Mivel a film-alapú játékat-íratok kb. 90%-a személt minőségű szokott lenni, mi csak reménykedni tudunk abban, hogy ez a program épp erre lesz egy irap- pánns ellenpélda.



**Első benyomások**

★★★ **Majd Meglátjuk**

Ha megfelelő minőségben hozza a képségek és a film világát, egy nagy-nyári kis akciójáték is lehet belőle.

**KÉSZLETSGÉGI ÁLLAPOT**

80%

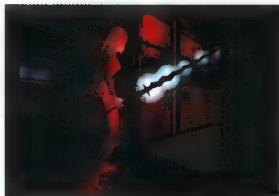
## THE LOST

■ MENJ A POKOLBA!

TÉMA: TULÉLŐ-HORROR KÍADÓ: CRAVE

IRRATIONAL GAMES

2002.08.17. NTSC



tartják, akik valóságosan tűnő világokat hoznak létre, bennük felnőtt, érett karakterekkel, s nem holmi iskoláslánnyakkal. Az általuk elmesélt sztori inkább hasonlít egy George Romero-mozihoz, mintsem egy Disney-rajzfilmhez. Mi tagadás, ez mondjuk így is illik, ha egyszer a horror műfajt választották.

A játék főhőse egy Amanda Wright nevű fiatal medikusnő, aki nappal pincérmőként vállalt állást, csak hogy el tudja tartani négy éves kislányát, akit egyedül nevel. Nehéz idők járnak rá: a szülei nem segítik őt, egy fillér nélkül, a szülei nem segítik őt, mert nem azt az utat választotta, amit szántak neki, állandó pénzügyi problémákban van, és a helyzet mindig csak rosszabbodik. Az aljait naponta kopogtatnak a hitelezők, a vizsgái egyre csak halasztódnak, a főnöke is kevesebb orabért ad, ám hirtelen kisebb gondja is nagyobb lesz mindezeknél, mert beüt a tragédia. A legborzalmasabb tragédia, ami egy anyát érhet. A kislánya meghal egy balesetben, minekután Amanda teljesen összeomlik. Reménytelennek látja a helyzetét, bántja a bűntudatát, és kétségbeesésében már majdnem odaig jut, hogy véget vetje az életének. Ekkor azonban a semmiből megjelenik "Ő", aki hősönként nevet szuttogja. A hangja lágy, de ugyanakkor nagyon rideg. Az arca nyüzött, a szemek koromsötétek. Ödövat ruhájáról meg nem mondani, milyen korból való, a tekintete pedig olyan, mintha nem is földi lény lenne. Nem mutatkozik be, nem mondja el, honnan ismeri Amándát: mindössze felajánl egy lehetőséget, ami kiutat jelenthet hősönként számára.

Nos ennnyiből nyilván mindenki rájött, ki is az az "Ő". A készítőik Orpheus történetéből, és az örök klasszikusból, az Isteni Színijátékból merítették az ihletet: Amanda egyezséget köt az ördöggel, s leszál Danté Poklának egy modern változatába, ahol kilenc főtérmet bugyrot kell bejárnia, melynek lakói szemlátomást nem éppen



istenfélő emberek. Az egyik súlyosabb bűnököt követett el, mint a másik, a természetesen még az alvilágban sem nyugszanak. Ahány bugyrot csak felfedezünk, azokba mindig más-más bűnök miatt kerültek a halandók: ügyintézés, erőszak, árulás, stb. Amanda mellé a titkosztól, Virgil szegődik idegenvezetőnek, aki – bár nem világosak a motivációi – segít neki felkutatni a kislányát, akinek a lelke valamilyen módon nem a mennybe jutott, hanem a pokol börtönében ragadt.

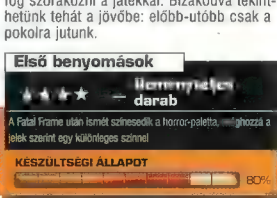
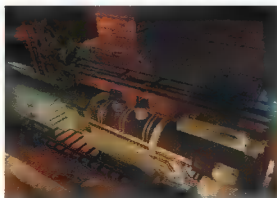
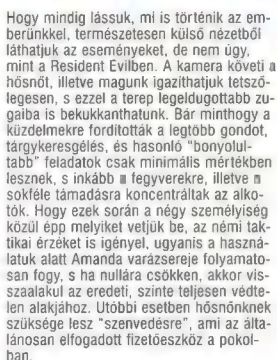
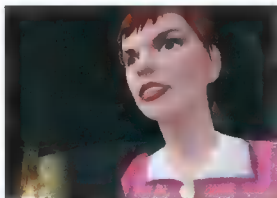
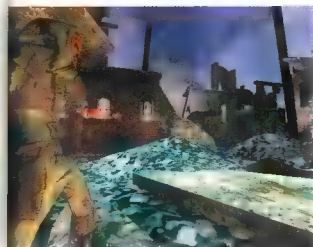
Maga a játék különböző stílusok keveréséből áll össze: alapvetően egy Resident Evil-típusú túlélő horrorra tűnik az egész, viszont a kíváncsiaknak szerint fejleszthetjük majd a karakterünk tulajdonságait, akárcsak egy RPG-ben. Sőt a karaktereinket (többes számban) fejleszthetjük, mert a játékban nem csak Amándát irányíthatjuk. Azt be kell látni, hogy egy pincérmőnek, aki maximum egy konyhakést tud előhúzni a köténye alól, nem sok esélye lenne az alvilági mocská ellen. Szerencsére azonban az utazása során Amanda találkozik négy olyan különleges lényvel, amelyek eltérő személyiségekkel tudják őt felruházni. Mintha csak különböző karakterekről lenne szó, úgy váltogathatunk ezek között a sze-

**H**amarosan újabb taggal bővül a túlélő-horror műfajának egyre népesebb tábora, meghozza egy elég érdekes szörnyzűlőit. A büszke szülők személyében az Irrational Games csapatát köszönhetjük, akiknek a The Lost lesz az első játékuk PlayStation 2-re – viszont PC-n már bizonyítottak olyan jól sikerült játékokkal, mint a System Shock 2, vagy a Thief-sorozat.

Annak idején a System Shock 2-vel sikerült valami újat alkotniuk: noha az egész úgy nézett ki, mint egy first person shooter, sokkal inkább kalandjáték volt. A The Losttal most ismét egy egyedi produkcióval kívánnak előrukkolni: egy olyan kalandjátékkal, ami nem igazodik szorosan semmilyen trendhez – kiváltképp nem a japán típusú RPG-khez. Utóbbiak nem ürvendek túl nagy népszerűségnek a stáb tagjai között, merthogy magukat amerikai történetmesélőknékné







mélyiségek között. A négy lénynek már csak a neve is beszédese: Oszton, Fény, Árnyék, és Romlottság. Oszton kelti életre Amanda ügymond állati mivoltát, mikor is rettenetesen amazzónná válik. Romlottság egy sötét figura, aki úgy viselkedik, mint egy varázsló. Árnyék az a szereplő, akiről nem lehet megmondani jó-e vagy rossz, s akinek az alakját mondhatni a PC-s Thiefből kölcsönözték az alkotók – mely játék arról volt híres, hogy a főhőssel az árnyékok takarásában kellett lopózni. Végül Fény képviseli a jó oldalt, aki amolyan papfele szerzet, teli pozitív energiákkal. Négy különböző karakterről van tehát szó, melyek az elmondottak szerint eltérő tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek. Ha épp nyílt küzelembe kell bocsátkoznunk, akkor nyilván jól jön Oszton jókora kardja, vagy Romlottság fertőző és gyilkos varázslatai. Ugyanakkor Árnyékként lesből támadhatunk (noha a csuklyás fazon karmai amúgy nem olyan hatásosak, mint az amazon szabályja), vagy csapdát helyezhetünk el. Akkor is rá kell támaszkodnunk, ha éppen valami magaslattal szeretnénk feljutni, ugyanis ő rendelkezik olyan horgonnyal, amivel Spiderman nyomdokaiba léphetünk. Mint ebből is látható, az egyes karaktereknek nemcsak a személyiségük tér el, de a felszerelésük is. Más-más dolgokkal szerelhetjük fel őket – egy sokat mondó szám, hogy több mint százféle fegyver bevetésére van kitalált. A négy karakter közül a legkisebb szerep a Fénynek jut – pontosabban ő a háttérben ténykedik, ugyanis az RPG-k mintájára az ő legfőbb dolga, hogy karban tartsa a „csapatot”. Az ő képességeit a gyógyítás vagy a védekező mágiák terén kamatoztat-hatjuk.

A The Lost csakis PS2-re készül, a nem egy PC-s átirat. A fejlesztők mindezt igyekeztek kiemelni, ellenpéldának hozva fel a System Shock 2-t, amit a komplex irányítása miatt nem igazán tudtak volna konzolra áttölteni. (Anno sok szerencsét kívántak annak a cégnek, amelyik át akarta írni Dreamcastra, és nyilván sejtethet valamit, hiszen a konverzió végül is törőve lett.) A The Lostban úgy az irányítás, mint a grafika a PS2 képességei alapján lett kiélezve.

Hogy mindig lássuk, mi is történik az emberünkkel, természetesen külső nézetből láthatjuk az eseményeket, de nem úgy, mint a Resident Evilben. A kamera követi a hősnőt, illetve magunk igazíthatjuk tetszőlegesen, s ezzel a terep legelégdögöttb zugaiba is bekukkanthatunk. Bár minthogy a küzdelmekre fordítottak a legtöbb gondot, tárgykeresgélés, és hasonló „bonyolult” feladatok csak minimális mértékben lesznek, s inkább a fegyverekre, illetve a sokféle támadásra koncentráltak az alkotók. Hogy ezek során a négy személyiség közül épp melyiket vetjük be, az némi taktikai érzeket is igényel, ugyanis a használatuk alatt Amanda varázssereje folyamatosan fog, s ha nullára csökken, akkor visszatalál az eredeti, szinte teljesen védtelen alakjához. Utóbbi esetben hősnőnknek szüksége lesz „szenvédésre”, ami az általánosan elfogadott fizetőeszköz a pokolban.

A cég korábbi munkájához – vagyis a System Shock 2-höz – hasonlóan most is lesz bőven fordulat a sztoriban, s noha a pokol megvalósításához a klasszikusokról vettek példát, ez nem jelenti azt, hogy ne vittek volna bele egyéni szint. Jópofa például a pokol harmadik bugyrárt őrző Cerberus. A háromfejű eb modern kiadása visszasziszti, mint amit el tudunk képzelni, ugyanis három csecsemőfej néz velünk farkasszemet – illetve nézzenek, ha nem lenne bevarrva a szemük. De a közönségesebb ellenfelek sem kevésbé ocsmányak. Például az erősak bugyrában, ami egyébként egy első világháborús harctérre hasonlít, gázálarcos démonok támadnak ránk, valamint helyenként gépgyűj vesznek minket célba, melyeket megcsönkített katonák, torzók üzemeltetnek. A helyszínek kelletlen karakterisztikusak: a kapzsik bugyra Las Vegasra emlékeztetik az embert,

míg a romlottaknak egy agyonszennyezett környéken kell szinylődniük. Az egyes bugyrokban ezeknek megfelelően a részfeladatok is változóak: utóbbi említett helyen például meg kell szüntetnünk a szennyezést, ha tovább akarunk jutni.

A játék végső célját tulajdonképpen magában foglalja a cím: fel kell kutatnunk azokat az elveszett lelkeket, akik valami „tévedés” folytán jutottak a pokolra – a végén természetesen Amanda kislányát is beleértve. Amikor az őket őrző szörnyetegektől megszabadulunk, a így egy-egy lelket megszabadítunk, általában a „vidám” beavágásokat is végignézhethetünk, miként jutott az illető abba a helyzetbe, s a sztori tovább bonyolódik. Amanda eleinte csak sakkgigura egy felsőbb hatalom kezében, de ügyködéséi révén végül fenekesült forogtatja fel a poklot. Akik kedvelik a Silent Hill-féle bizzar történeteket, az valószínűleg jól fog szórakozni a játékkal. Bizakodva tekinthetünk tehát a jövőbe: előbb-utóbb csak a poklora jutunk.

## Első benyomások

★★★★ – **Illegiméter darab**

A Fatal Frame után jöttél szörnyű horror-paletta, ehhez a játék szerint egy kultúrára szólni

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

80%

# BATTLEFIELD 1942

## ■ HÁBORÚ ÉGEN, FÖLDÖN, VÍZEN

TÍPUS: KÉP KIADÓ

ELECTRONIC ARTS

XBOX

DIGITAL ILLUSION

2002. VÉGE NTSC

**A** második világháború manapság igen népszerű téma a játéklejlesztők körében: PC-n nemrégiben jelent meg a Return to

Castle Wolfenstein (év végen kijön PS2-n és Xboxon is), valamint a Medal of Honor, de az Electronic Arts egy másik nagygyűvűl is készül, a Battlefield 1942-vel (Xbox mellett megjelenik PC-re is). A játék a háború legismertebb csatáit dolgozza fel, a világ négy táján: Európát, a keleti hadszínteret, Észak-Afrikát és a Csendes óceán atolljait járhatjuk be, ott megismerkedhetünk érdekes emberekkel, majd megölhetjük őket. A négy helyszín mindegyikén négy ütközetben próbálhatjuk ki magunkat. A fejlesztők megpróbálnak a minél nagyobb történelmi hűségre koncentrálni.

Az európai hadszínteren meglátogathatjuk Franciaországot és Hollandiát. Innen talán a legtöbbek által várt küldetés az örökzöld partraszállás, a D-Day lesz. Ezen felül csatázhathatunk Arnheimnél, illetőleg ki-látogathatunk az utolsó német ellentáma-

dás helyszínére, az Ardennekbe. A keleti hadszíntér is érdekes helyszínekkel kínál: Sztálingrád, Kurszk, Harkov és Berlin. Észak-Afrikában Tobruk és El-Alamein tűnik a legerdekesebbnek, míg a világ másik végén a Guadalcanalnál és Iwo Jimánál vívott amerikai-japán küzdelmek. A legtöbb ütközetben mindkét oldalról részt vehetünk – mind a Szövetségesek, mind a tengelyhatalmak oldaláról 14-14 misszió vár ránk (El-Alameinnél például mindkét társaság tagjaként szerencsét próbálhatunk, de a normandiai partraszállásnál csak a támadókkal lehetünk).

A svédok által fejlesztett játék némileg eltér a szokásos FPS-sémától, mert a járművek sokkal nagyobb szerepet játszanak a programban, mint az eddigi hasonló játékokban. Ugyan gyalogos katonáknak kezdjük a pályákat, de bármilyen rendelkezésre álló járműbe beszállhatunk. Tankok, dzsippek, motorok, APC-k – mind-mind csak ránk várnak. Ez igazán változatos teszt a játékot, hiszen az egyes pályakon csupán a célpont(ok) adott(ak), azt nekünk kell eldönteni, hogy milyen úton-módon akarjuk elérni azt. Lehetőség, hogy az egyik helyszínen érdemes elkerülni a túlerőben levő ellenséget, ezért a leghasznosabb, ha gyalogosan, lopakodva közeledünk, máshol viszont egy tankot elkötve kiélhetjük szadista hajlamainkat – igen, ki lehet lapítani a többieket. Ha valamiért sietnünk kell (mert mondjuk üldöznek minket), akkor viszont az oldal-kocsis motorkerékpár lehet a nyerő. A járművek egyébként meglehetősen precízítással vannak kidolgozva, például páncélzat tekintetében, ez azt jelenti, hogy a tankokat célszerű nem szemből megtámadni, a motorok viszont elszállnak, ha sikerül kilönnük a kereküket.

A járművek nem merülnek ki a fent felsoroltakban – pilótaként is kipróbálhatjuk magunkat, összesen tizenöt különböző repülő lesz a játékban (a legismertebbek: az angol Spitfire, a német Stuka, a japán Zero, és az amerikai P-51). Természetesen mindegyik eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkezik, bár azt még a fejlesztők is bevallják, hogy túlzott szimulációra nem kell számítani – a kontrollerral simán lehet irányítani mindegyiket. A repülőket rengeteg célra felhasználhatók, a legnyilvánvalóbbakon kívül (mint a légi harc vagy a bombázás) szállíthatjuk velük cimboráinkat (bár

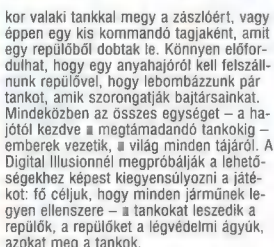


erre nyilvánvalóan a vadászgépek nem megfelelőek), vagy éppen kamikaze-akciókat hajthatunk végre. A Battlefieldben hajókat is irányíthatunk, a tengeralttjáróktól kezdve a kisebb naszádokon át egészen a repülőgépszállító-anyahajókig. Itt az irányítás már eléggé le lesz egyszerűsítve, természetesen a játszhatóság érdekében. Összességében a játékban 38 jármű kap helyet, ráadásul mindegyiknek lesz pár különböző borítása. Amikor egy gép felrobban, várnunk kell, egy idő múlva ugyanis megjelenik a helyén. Persze a várakozási idő elég sok is lehet, míg egy kis motorért alig pár másodpercet kell malmozni, a bombázók csak hosszú percek után jelennek meg ismét.

A Battlefield egyjátékos-módban várhatóan nem fog kitűnően muzsikálni, a készítők is elismerik, hogy erre nem fordítottak annyi figyelmet, mint amennyit kellett volna –ők inkább a multiplayerre koncentráltak. Ugyan viszonylag sok – huszonnyolc – küldetés vár ránk, amennyiben egyedül akarunk játszani, viszont ezekben nem mutatkozik meg a Battlefield igazi ereje, hiszen társaink előre letárolt programok szerint mozognak, nem reagálnak a cselekedeteinkre (igaz, ezt megpróbálják ellensúlyozni azzal, hogy több ilyen előre letárolt program lesz, tehát elvileg minden csatának lesz két-három variációja). A küldetések egyébként egy kaptafára fognak készülni – a pálya meghatározott pontjait kell felkeresni. Természetesen az ellenfeleink ezt nem fogják jó szemmel nézni – nekünk kell majd kifundálni, hogy hogyan tu-







dunk átkelni például egy tankok és katonák által őrözött hidon, vagy hogyan tudunk eljutni egy szigetre.

Ötféle karakter közül választhatjuk ki hősünkét, de ezen bármikor változtathatunk – erre a bázison lesz lehetőség. A kém például mesterlövészpuskával van felszerelve, és kérhet háttértámoгатasként tüzérségi fedezetet (ez nem minden pályán elérhető). Az orvos – na, kitaláljátok? – a többieket tudja meggyógyítani (ez a képessége automatikusan működik), sajnos az ő légvézerete igen könnyű, csak egy pisztollyal indul. A mérnök igazán sunyi fickó, aknákat telepít, járműveket robbant fel és javít meg. A tankelhárító a csapat Ramboja, rakétavetővel és lángszórával mászkál. Az ötödik választható kaszt az egyszerű baka, neki semmilyen hátránya, megkötések sincsen, cserébe különleges képességekkel sem rendelkezik (ha csak azt nem számítjuk, hogy a szokásosnál több gránátot hurcolhat magával).

A többjátékos mód elsődlegesen az internetre épül, már csak azért is, mert a pályák túl méretesek ahhoz, hogy egy négyes osztott képernyőn kellő intenzitással folyhasson a harc (körülbelül 3-4 négyzetkilométeres helyszínekre kell számítania). A PC-s változattal egyszerűen 64-en játszhatnak, és a fejlesztők megpróbálják ugyanezt elérni Xboxon is (persze ebben sok minden a Microsofttól függ). Ha sikerül összehozni ennyi embert, akkor a játék teljesen más képet mutat: teljes ütközeteket játszhatnak le, mondván több tucat tankot engedhetünk össze Kurszk mellett (ígaz, ez ottörül az igazi csatában részt vevő több ezer mellett, de arra azért megérni kell pár konzolgenerációt). Repülővel fedezetet nyújthatunk a rohamozó katonáknak, vagy a légvédelmi állásokból segíthetünk az éppen bombázás alatt álló tanjainknak. Többjátékos-módban nagyon nagy szerephez jut a támadások megszervezése, ezért a játék támogatni fogja a headsetet – folyamatosan dumálhatunk társainkkal. Az internetről letöltött videók tanulsága szerint a csapatunkra a játék legfontosabb eleme lesz, együttműködés nélkül szinte kizárt, hogy eredményt érjünk el. A hagyományos Capture the Flag-játékok is teljesen más szint kapnak, ami-

kor valaki tankkal megy a zászlóért, vagy éppen egy kis kommandó tagjaként, amit egy repülőből dobhat le. Könnyen előfordulhat, hogy egy anyahajóról kell felszállnunk repülővel, hogy lebombázzunk pár tankot, amik szorongatják bajtársainkat. Mindeközben az összes egységet – a hajótól kezdve a megtámadandó tankokig – emberek vezetik, a világ minden tájáról. A Digital Illusionnel megpróbálják a lehetőségekhez képest kiegyensúlyozni a játékot: fő céljuk, hogy minden járműnek legyen ellenszere – a tankokat leszedik a repülők, a repülőket a légvédelmi ágyúk, azokat meg a tankok.

A hagyományos módok mellett (deathmatch, CTF) lesz egy speciális játékmód is, a Conquest, ami leginkább az Unreal Tournamentben szereplő Dominationhoz hasonlít – a pályán előre megadott helyekre kell kiűznünk a zászlókat. Minél több ponton van a mi zászlónk, annál gyorsabban veszíti el pontjait az ellenfél – aki előbb ér nullára, az veszít. Lesz kooperatív mód is a játékban, és a tervek szerint ezt is lehet majd az interneten keresztül játszani – agyó, osztott képernyő! Itt is feltűnik a Halo egyik legjobb jellemzője, hogy többen is tudunk utazni egy gépen. Majdnem minden járműben többen is helyet foglalhatnak, mi már nagyon várjuk, hogy egy oldalkocsis motorkerékpáron végigszághassunk a francia Rivierán.

A játék megjelenítéséért a Refraction 2 nevű motor felel, és azt a képek alapján azonnal meg tudjuk állapítani, hogy nem a szépségre mentek rá. Sokkal inkább az volt fontos, hogy a hatalmas pályákat megfelelő sebességgel tudja megjeleníteni a program, illetve az, hogy a járművek váltásokkor semmiféle töltőgetésre ne legyen szükség (gondoljunk bele, lételeges, hogy egy kátapultálás után tankba ülünk, a következő faluban elcsúsnék egy motort, lerobognak a tengerpartra, és tengeraltatójáróba szállunk). Persze a játék nem csúnya, csak hát a Halohoz képest elég kopár, és sem a karaktermodellek, sem a járművek minőségén olyan észleltem a "kifaragva", amit elvárhatnánk – bár az igaz, hogy a megjelenéséig még rengeteg idejük van, lehet, hogy sokkal jobb lesz a grafika. Az viszont nagyon jól hangzik, hogy az erősebb gyveverekkel a tájat is lepusztíthatjuk – egy bombázás után például csak füstölő kráterek maradnak az eltalált helyen. Az irányítás elég egyszerű lesz, de a játék támogatni fogja a kormányokat és a joystick-eket is – amennyiben átszállunk egy repülőbe, csak le kell rakni a kontrollert, és át kell nyergelni a joyra. Érdekes koncepció, kíváncsián várjuk, hogy vajon lesz-e valaki, aki ki fogja ezt használni.

A játék az Xbox online startjának egyik leginkább várt programja már most – csak remélni tudjuk, hogy a Digital Illusionnel sikerül mindent belezsúlyolni a



játékba, amit terveznek. Az mindenesetre bizakodásra ad okot, hogy az Xbox-verzió a PC-s után jelenik meg – így legalább ki tudnak küszöbölni minden hibát, még jobban ki tudják súlyozni a különböző járműveket.

**Első benyomások**

Reménytelenül darab

Ugye lásd a dolog, hogy fényes testekből látszik a második világháborút

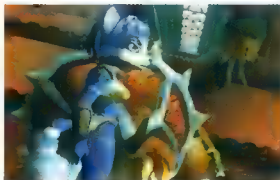
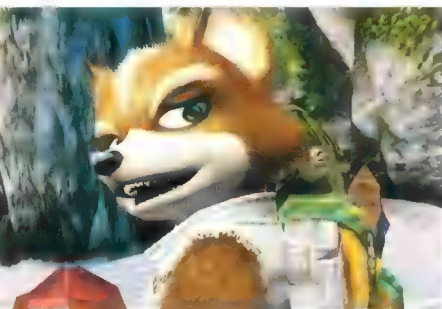
KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

50%

# STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

■ EGY ÚJABB RÓKABŐR A ZELDÁRÓL

TÍPUS: AKCIÓ/KALAND MŰKÖDŐ: NINTENDO FÉLÉRTÉKELÉS: 3+ RAREWARE DÁTUM: 2002.10.01. NTSC



erre ■ 16 bites korszakból ■ Donkey Kong Country (SNES – 1994), vagy a 64 bites érából a Banjo-Tooie vagy a Perfect Dark (N64).

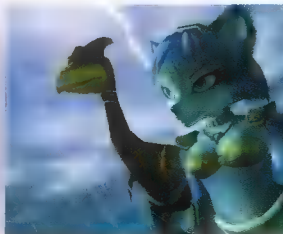
A játékot ■ tavalyi E3-mon mutatták be először a nagyközönségnek. Habár időközben némi névváltoztatáson esett át, de ez minket ne zavarjon különösebben, ugyanúgy egy, Shigeru Miyamoto legendás Zeldájához hasonlító, harmadik személy nézőpontjából követhető akció/kaland játékot kaparintunk ■ kezünk közé. Történetünk nyolc évvel ■ gonosz Andross elpusztítása után játszódik (Star Fox 64). Fox McCloud, a Star Fox csapat vezetője hihetetlen módon ismét egy újabb csinytevő nyomába ered: Scales tábornok rémuralma fenyegeti a Dinosaur bolygó vadregényes világát. A Dinosaur planetát – óriási meglepetésünkre – történelem előtti hüllők népesítik be, bár mindeközben figyelemfelkeltő, hogy ezek az ősgyíkok jóval értelmesebbek (képesek beszélni is), mint amelyek a Földön éltek sok millió évvel ezelőtt (mondjuk nincs ebben semmi meglepő egy olyan játékban, amelynek maga a főhőse is egy értelmes róka). Scales egyébként fogságba ejtette a bolygó hercegnojét, aki itt bizony nem egy sudár lányka, hanem egy pterodactylus – többek közt az ő megmentése lesz a feladatunk.

Útja kez-

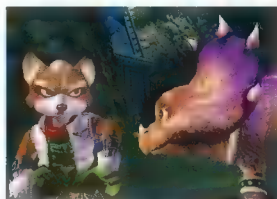
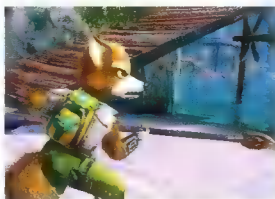
**K**ét évvel ezelőtt a Rare nevű angol fejlesztőcsoporthoz jelentette be – az akkoriban még Nintendo 64-es rendszerre tervezett – Dinosaur Planet című játékát, amiről 2001/03-as számunkban mi is írtunk egy előzetest. Nos, azóta az N64 szép csendben jobblétre szenderült, ■ játékegyesítés azonban nem állt le (bár egy évig nem sok mindent lehetett hallani a projekt felől), csak platformot váltottak és áttértek a GameCube-ra. Ezzel persze igencsak eltoldott a tényleges megjelenés is, de ez csak a türelmetlenebbeknek jelenthet gondot, mert – mint ahogy a mondas is tartja – „Jó munkához idő kell!” A Rare pedig már régóta kiváló minőségű játékok gammaját szállítja a Nintendo-nak, mint talán a legnagyobb hírnévnek örvendő second party fejlesztőcsoporthoz – jó példa

detén főhősünk szert tesz egy nagyszerű és hasznos eszközre, mégpedig egy varázsbotba, mely számos, különféle fantasztikus tulajdonsággal rendelkezik. Amellett, hogy furkósbotnak is kitűnően használható, egyfajta rúdtként is üzemel, mellyel nagyobb ugorhatunk, hogy elérjük a magasabban fekvő platformokat – de az igazán különleges funkciói valamiféle varázslatos képességgel ruházzák fel birtokosát. Ilyen speció például, hogy képesek vagyunk alakot váltani, ezáltal könnyedén keresztül-pakodhatunk az ellenséges élőlények közt anélkül, hogy különösebben felhívniuk magunkra ■ figyelmét.

Bóklásasunk során segítőtársaink is akadnak szép számmal, s egy részük már régi ismerősként köszön vissza Fox korábbi kalandjaiból. Itt lesz például Slippy, ■ béka – aki a világegyetem talán legrosszabb Arwing-pilótája, ellentétben igen jártas a technikai dolgokban, úgy mint vadi új fegyverek és különféle hasznos holmik kiagyaltásában, s ezekkel bőven el is lát minket. Peppy, a nyúl egy Arwing-veterán – ebben a játékban gyakorlatilag navigátorként funkcionál, és nagy segítségünkre lesz abban, hogy ne kóvályogjunk össze-vissza a számkunkra idegen és ismeretlen világban.







tathatjuk vele az ellenfeleinket, néha még egy kis játékra is hajlandó – ha pedig nagyon messzire elcsatangolna, visszarendelhetjük magunkhoz. Egy jó példa a vele való együttműködésre: ha egy nehezebb ellenféllel küzdünk, utasítjuk Trickyt, hogy szépen hívja fel magára a figyelmet, mi pedig senkitől sem zavartatva csapkodhatjuk a szörnyet.

A készítő az irányítást megpróbálták a lehető legegyszerűbben megoldani, és nagyon ügy tesz, hogy ez sikerült is nekik. Foxot az analóg karral irányítjuk, minden más cselekedetünk elvégzéséhez (beszéd, átjonyítás, harc stb.) pusztán az A gombot kell megnyomnunk. Röka koma önállóan ugrolja át a hasadékokat és automatikusan célra tart. Ez utóbbit megkönnyíti, hogy ha egy ellenféllel küzdünk, a háttér elmosódik, hogy még kevésbé zavarjon minket a csilp-pubiban. A játék lehetővé teszi a C-stick négy irányának beprogramozását, ami annyit tesz, hogy a fontosabb felszerelési tárgyainkat, illetve parancsainkat egyetlen gyors mozdulattal aktiválni tudjuk.

Mivel a játék elődje korántsem ilyen stílusú Zelda-klon volt, hanem sokkal inkább egy űrhajós-lövöldözős játék, ezért a sorozat rajongói joggal bosszankodhatnak a gyökeres stílusváltáson. Megnyugtatóssá a közölköz, hogy nincs ok az izgalomra, a játékban Fox koma nemcsak ugrolni, futni és üszni tud, hanem repülni is. No persze nem magától (épp elég, hogy beszél...), hanem a jó öreg Arwing pilótáitokéba beszállva. Ilyenkor ugyan társak nélkül maradunk, de a Lylat-rendszer legnagyobb pilótáinak ez nem jelenthet túlságosan megerőltető problémát. Ez a rész – amellett, hogy nyilvánvalóan színesíti a játékot, természetesen szintén gyökeresen megújítja a megélté.

Ertelemszerűen a grafika esett át a legnagyobb metamorfózisra. Jól nagyobb pályák, részletesebb kidolgozás, nagyobb felbontású textúrák és speciális effektusok garmadája színesíti majd a játékot. A tavalyi E3-mon bemutatott verzió még igencsak magán viselte a Nintendo 64-es béta-verzió jellegzetességeit, de az azóta publikált játékeknek valami igen nagy durranásra utalnak, azaz kétségkívül az egyik legszebb GameCube-ra készült játékkal nézünk farkasszemet. A karakterek kidolgozása a képek alapján fenomenálisnak tűnik. Fox például teljesen olyanak látszik, mint egy valódi róka (kém... na jó, mint egy plüssállatka), ugyanis még a szőrzájai is tökéletesen kivehetők (kíváncsián várom, mennyire fog ebből látszani majd a tévé képernyőjén keresztül). A készítő ígérete szerint minden egyes szereplőnek teljesen valószínűleg arcminimál kölcsönöznek, bár feltehetően a kérdés, hogy ugyan kiről is mintázták, mert nem sok beszélő állat rohangál kicsiny bolygónkon (dinoszausz pedig azt hiszem, még ennél is kevesebb). Az átvé-

zet jelenetek egytől egyig gyönyörűen renderelt animációk lesznek. A vízeffektus egy ilyen típusú játékban talán a legszebb, amit GC-n eddig láthattunk. A hangok tekintetében annyit tudok, hogy minden egyes párbeszéd nagyszerű szinkronhangokkal lesz megtárgyalva, és hangulatosnak ígérkezik az aláfestő zene is.

Egy szó, mint száz, a Starfox Adventures nem folytatja a sorozat hagyományait, legalábbis a jellegét és a stílusát tekintve semmiképpen sem – ami pedig az előjövőt sikerít illeti, arra talán a Rare neve elég garanciát szolgáltat. Ha a GameCube adottságait és erejét megfelelően kihasználó, rendkívül pofás kis játék, mint JATEK is jó lesz (értsd: fordulatos történet, hibátlan megvalósítás, ügyintézés, szaggatásmentes futás, eltálat audio), akkor minden kétséget kizáróan a platform egyik legnagyobb sztrája lehet – méghozzá exkluzív játékek, ugyanis kizárólag a kockára jelenik meg. A mi legnagyobb gondunk az vele, hogy sajnos az európai megjelenés valószínűleg átcsúszik jövő esztendőre...



## Első benyomások

**Potenciális**

Kétségkívül az egyik legszebb GameCube-ra készült Zelda-klon. Hogy olyan jó lesz-e a játék, az csak a megvalósítások fog látni.

**KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT**

80%

lis videoeszközök

nap témája:

**Az adattárolás jövője**  
Van-e alternatívája a merevlemeznek?



0864 942099

A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.  
Ha hiányoznának belőle kérje az elárusítót!

Windows 95 kéte  
csak hogy ez  
változott, má  
scriptmote







## ■ PLAYTEST

### ■ 2002 MÁJUS



■ Dead or Alive 3



■ Jet Set Radio Future



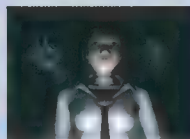
■ Shadowman 2: Second Coming



■ Wreckless



■ Pac-Man World 2



■ Fatal Frame

Dead Or Alive 3 (Xbox) .....	34
Jet Set Radio Future (Xbox) .....	39
Shadowman 2: Second Coming (PS2) .....	42
Fatal Frame (PS2) .....	46
Wreckless (Xbox) .....	48
Hot Shots Golf 3 (PS2) .....	50
Pac-Man World 2 (PS2) .....	52
Star Wars Jedi Starfighter (PS2) ..	54
Star Wars Obi-Wan (Xbox) .....	56
Eve Of Extinction (PS2) .....	58
Sled Storm (PS2) .....	60
Knockout Kings 2002 (PS2) .....	62
Yanya Caballista City Skater (PS2) ..	64
Fuzion Frenzy (Xbox) .....	66
Blood Wake (Xbox) .....	67
Mister Mosquito (PS2) .....	68
King's Field: The Ancient City (PS2)	69
Resident Evil Survivor 2 Code:	
Veronica (PS2) .....	70
Shadow Of Zorro (PS2) .....	71
Rayman M és Rayman Rush	
(PS2, PS) .....	72
Ritmusjáték-csokor (PS2) .....	74

# DEAD OR ALIVE 3

TÍPUS VEREKEZŐS DEAD DO MICROSOFT/TECMO

TEAM NINJA

2002.03.14. PAL

Dead or Alive első és második része közismert – és többnyire elismert – játék volt a verekedős stílusban, mégis az a nem túl megtisztelő osztályrész jutott a számukra, hogy csak másodhegedűsök legyenek az olyan játékok mellett, mint a Soul Calibur, vagy a Tekken- és a Virtua Fighter-sorozat. A játékok fejlesztő Team Ninja hiába büszkélkedhetett azzal, hogy például a DOA2-ben elsőnek voltak szétörhető tereptárgyak vagy tag opció (a Tekken Tag Tournament később jelent meg), rendszerint mégis megelőzték őket. Amikor hírt adtak, hogy a harmadik rész már Xboxra készül, és már videók és képek is voltak a játékról, valószínűleg sokak fejében megfordult, hogy a fenti helyzet most megváltozik. Minden konzol sikerében az egyik meghatározó húzóerő, hogy milyen címek jelennek meg rá, és a Team Ninja most tényleg beleadott apaitanyait. Bár szorította őket a határidő, az utolsó pillanatilag szőpítgettek a játékon, hogy az Xbox a lehető leggyorsabban debütálhasson. Annnyi eldörmöcsöcsatunk: valóban nem volt még ilyen gyönyörű verekedős játék semmilyen konzolra – sőt még játéktéremben sem.

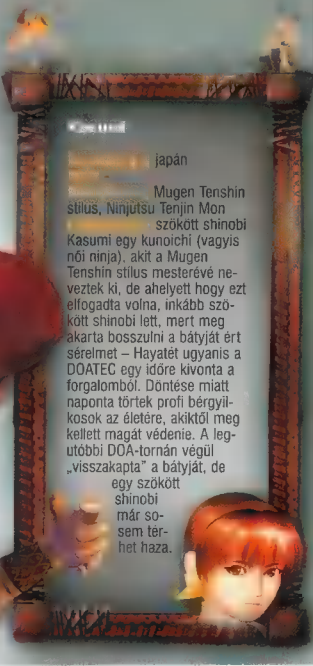
Mint minden verekedős játékban, alapvetően ugye két harcos pufoli egymást a képernyőn, s az egyes meccsekhez különböző háttérrel dukálnak. Ebben eddig nincs semmi különös, viszont maguk a háttérrel annál különlegesebbek! Képzéljük el, hogy tengerparton vagyunk, lengedező pálmákak vetnek árnyékokat a homokra, s miközben a naplemtében gyönyörködünk, akár lábfordít is vehetünk a festői öböl hullámai közt. Tulajdonképpen a „háttér” nem is a legmegfelelőbb szó az egészre, hiszen nem a díszletek ELŐTT folyik a küzdelem, hanem azok KÖZÖTT, amelyek így gyakran aktív résztvevőivé válnak a játéknak. Az ősi színekbe öltözött erdőben például adunk egy pofont az ellenfélnek, mire az a lendülettel felel egy fát, s nyomban erőteljű rogy össze. Vagy éppen egy japán kastély udvara ad otthont a bunyónak, ahol hevenyészett gúllabka rendezett deszkák tornék dírdarabokra, amint kellő vehemenciával nekilödtünk valakit. Utóbbi helyszínen mellesleg már az is egy külön műsort képez, ahogy arra az udvarra megérkezünk. Aki már játszott a DOA2-vel, az nyilván gyanítja, miről is van szó: természetesen most is vannak több „emeletről” álló pályák – ebben az egyben mellesleg máig nem volt riválisa a DOA2-nek. Az iménti példánál maradv: a kastély egyik szobájában indul a küzdelem, aztán egy jól irányzott nyakleves után az egyik fél átszakítja a falat, s valamivel lejjebb egy cseréptetőre huppan. A másik nyomban utána ugrik, merthogy a karakterek vannak olyan keményfejúek, hogy pár emeletnyi szintkülönbség számukra nem halálos. Folytatódik az adok-kapok, ami közben valószínűleg valaki leszédül a tető szélére: így érkezhetünk meg végül az udvarra.

Szintén nem semmi, ahogy a karakterek kinéznek: a hajuk vagy épp a ruhájuk rojtjai teljesen életszerűen libbennek. Nehéz elhinni, hogy ők is poligonokból vannak összerakva, hiszen a győzelmi animációknál a kamera premier



Hiába dobálózik Leon, ez a kerítés sajnos lörhetetlen

plánban mutatja az arcukat, s a harci pozban egyesek szinte kinyúlnak a képernyőből, de a körük hegyeig tökéletes az illúzió, sehol sem fedezni fel természetellenes kiszorításokat. Kiváltság a lányokon nem: nagyon is szépen gömbölyödnek ott, ahol kell. Ahogy a korábbi részben, úgy most sem feledkeztek meg arról sem, hogy az említett pontok természetes rugalmassággal is rendelkezzenek... A hölgyek aránya egyébként tovább nőtt a DOA3-ban: az előző rész 13 szereplőjéhez csatlakozott a karatés lányka Hitomi, a bérnyilkosnő Christie, és a fiúk csapatát csupán a folyton részeg fickó, Brad Wong erősíti.



japán

Mugen Tenshin  
stílus, Ninjutsu Tenjin Mon  
szókött shinobi

Kasumi egy kunioichi (vagys női ninja), akit a Mugen Tenshin stílus mesterévé neveztek ki, de ahelyett hogy ezt elfogadta volna, inkább szókött shinobi lett, mert meg akarta bosszulni a bátyját ért sérelmet – Hayatét ugyanis a DOATEC egy időre kivonta a forgalomból. Döntése miatt naponta törték profi bérnyilkosok az életére, akiktől meg kellett magát védenie. A legutóbbi DOA-tornán végül „visszakapta” a bátyját, de egy szókött shinobi már sosem térhet haza.







Kasumi fejen áll – Tina fejen



Sok gond nyugszik Bayman vállán



Igy kezdjen ki Tina egy kisiskolással

Sokan állítják a DOA3-ról, hogy nem olyan kifinomult a harcrendszere, mint a Tekken-sorozat tagjainak, ami pedig nem feltétlenül igaz. Lehet, hogy nincs benne annyi speciális mozgás, de ez a végletekig leegyszerűsített irányításra vezethető vissza, ami szintén a játék egyik legfőbb erőssége. Agyonbonyolított gombkombinációk helyett inkább a kombók időzítésével és

a helyezkedéssel lehet változatosságot csempészni a küzdelmekbe. Konkrétan említhetjük az átdobásokat, melyeknél rengetegféle számít, hogy az ellenfelet milyen irányból, milyen testhelyzetben ragadtuk meg. Baromi jó például, hogy akár „zsonglorkód” közben is elkaphatjuk az ellenfelet: többek közt Leonnak van az a jó kis kombója, hogy felrúgja a másikat a levegőbe, ott elkapja, majd elhajítja jó messzire. Ha minden lehetőséget számba veszünk, bizony

nincs miért szégyenkeznie a DOA3-nak semmilyen más játékkal szemben. A Team Ninja a harmadik részben is megmaradt a jó öreg játékmotor alapoknál, tehát voltaképpen csupán három gomb van: az ütés, a rúgás, és a „free” gomb (utóbbi alapvetően a védekezéshez használandó, de – kombinálva más gombokkal és irányokkal – sok egyéb rendeltetése is akad). Persze ahogy az már a konzolos játékoknál bevett szokás, azért nem hagyták kihasználatlanul az irányi-

#### John Lee

27 kínai  
Jeet Kune Do  
Kidoböember

Jann Lee, a célok nélküli harcos továbbra is a magányos farkasok útját járja. Noha a hírneve – Dragonként, ő ugyanis így nevezi magát – már világszerte elterjedt, sosem adja fel egy erősebb ellenfél keresését. A jelenléte még mindig meghatározó a DOA-tornán, s a csatakiáltása messzire hallatszik.



#### Leifang

19 kínai  
T'ai Chi Quan  
főiskolai tanuló  
Leifangot sokan ismerik a T'ai Chi Quan fiatal génuszaként. Amióta Jann Lee kimentette őt egy banda karmából, nem mutat el egy DOA-tornán sem, hogy tesztelhesse tudását a megmértével szemben. Jann Lee izlettől adott kivételes tudásból az utóbbi két tornán, de ez nem vette el Leifang kedvét: szorint ezúttal legyőzi őt.



#### Christie

24 angol  
She Quan  
bérgyilkos

Christie minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, ami a bérgyilkos szakmában szükséges: hidegverő és tökéletesen alkalmazkodó, kitűnve a She Quan művészetével amit halálbiztosan vet be. A DOATEC anti-Douglas részlegének a vezére, Donovan bérlette őt fel, méghozzá azért, hogy tarítsa a szemét Helenának.



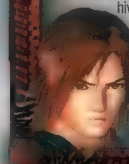
#### Helena

21 francia  
Pi Qua Quan  
operaénekes  
Helena a DOATEC igazgatójának, Farné Douglasnak és annak szeretőjének törvénytelen gyerke. Mint Douglas egyetlen élő leszármazottja, az akaratán kívül belekeveredett a hatalmas DOATEC szervezetten belül folyó konspirációba. A DOATEC anti-Douglas részlege elfogta őt, s most Donovan kényszeríti, hogy megnyerje a DOA-tornát. Ha tudni akarja az igazat, nincs más választása.



#### Hayate

23 japán  
Mugen Tenshin  
stílus, Ninjutsu Tenjin Mon  
ninja  
Hayate Kasumi és Ayane bátyja, és a 18. vezetője a Mugen Tenshin stílusnak. A DOATEC szuperember projektje (a Project Epsilon) keretében kísérleteket hajtottak rajta végre, ami miatt elvesztette az emlékezetét. A legutóbbi tornán viszont sikerült visszanyernie, s így hivatalosan is kinevezték a Mugen Tenshin stílus vezetőjévé. Azért nevezett be ismét, hogy megsemmisítse a szuperember Genrat, az új Omega Project veteránját.



#### Ayane

japán  
Mugen Tenshin  
stílus, Ninjutsu Hajin Mon  
ninja  
Ayane a felfestévre Kasuminak és Hayaténak. A Mugen Tenshin stílus néhai vezetője, Genra, aki Ayane tanára és egyben nevelő apja volt, egyszer csak eltűnt. Ayane, aki így immáron a legkiválóbb Hajin Mon shinobi, végül arról értesült, hogy Genra egy bábuvá vált az Omega Project eredményeként. Látva, hogy mivé lett szeretett mostohaapja, arra a meggyőződésre jutott, hogy a sors neki szánta a feladatot, hogy megsemmisítse a szenvedéseitől.







Jann Leenek most szárnyakra lenne szüksége



Hayabusa mutatványaitól Leon a falra mászik



Mester, kér egy kortyot?



Egy elegáns mozdulat, és Brad már nem a részegségtől terül el

tó többi gombját sem, amelyekre rá lehet konfigurálni különböző gombkombinációkat, hiszen nem olyan könnyű a kombókat egyszerre lenyomni – különösen nem az Xbox némileg túlmeztetett irányítóján. Ezek közül talán a leghasznosabb a free+ütés kombináció, mely alapbólátás esetén az A-ra jön működésbe, s mely gyakorlatilag így az átdobás gombjának felel meg.

A védekezés tekintetében a DOA3-ban az ellentámadás lehetősége a legérdekesebb. Ennek az a lényege, hogy a free gombot, plusz az ellenfél támadásával ellentétes irányt egyszerre lenyomva elkaphatjuk a riválisunk kezét/lábát ütés/rugás közben, s mintegy felhasználhatjuk az ellenfél lendületét a saját támadásunkhoz – feltéve, hogy jó az időzítés, ami az egészből a legfontosabb. Ha túl korán próbálkozunk, csak kapkodunk a levegőbe, ha pedig túl későn, akkor értelemzerjesztően az ellenfél támadása lesz eredményes.

Noha mindez már ugyanígy megvolt a DOA2 Hardcore-ban is, most jóval érdekesebb ellentámadásokkal élhetünk, ami nem utolsósorban a kitűnően megvalósított helyszíneknek tudható be – pontosabban azok kimunkáltságának. Kis gyakorlással a DOA3-ban művészi szinten koreografálhatjuk a bonyót. Ha mondjuk egy felhőkarcolóban zajlik a küzdelem, odacsúljuk az ellenfe-



Christie izületi pillanatokon belül lábá-  
bak lesznek

let az üvegfalhoz, megvárjuk, hogy támadjon, aztán egy ügyes mozdulattal kicsavarva a kezét mögé kerülünk, s így falról kósként használva a maszkát bizonyítást nyer, hogy a felhőkarcolók ablakai bizony nem törhetetlen üvegből készülnek. Sőt ha már némi helyismerettel is rendelkezünk, azaz is variálhatunk, hogy melyik ablakon hajlítjuk ki a bajtársat, merthogy extra látványosságként nem csak az ablaküvegen, hanem néhány neonreklámon is átküldhetjük a szerencsétlent. Sőt még mindig ugyanezen épületben akár egy lichthof-szerű aknába is leküldhetjük az illetőt, aminek az alján valami laborfel-  
leléséggel folytatódik a csihi-puhi. Érdekeség egyébként, hogy a DOA2-ben nem igazán lehetett meghalni a zuhanástól (bármilyen kicsi is volt a karakter energiája), most viszont igen.

A DOA3-ban ugyanazt a nyolc üzemmódot kapjuk, mint legutóbb. Nomen est omen: a Story mód azt meséli el, hogy az egyes karakterek miként boldogulnak az új DOA-tornán. A történet a következőképp alakul: Bankotsu-bó, a sötétség küldött megsemmisült, de így is jelentős pusztítást okozott. Sötétség és félelem telepedett a világra, s miután a híres vezér, Fame Douglas már halott volt, a DOATEC vállalat irányítása rossz kezekbe került. Dr. Victor Donovan a Project Alpha és Epsilon után befejezte az Omega Projektet, s megteremtette a szuperembert, Genrát. Ez az ember, aki valaha Hajin Mon nínja volt, többé már nem ember, csak egy gyilkológép – aki persze ellenfelekre vár... A kiválasztott karakter „boldogulását” persze nekünk kell megoldanunk, amit hat közönséges ellenfél, plusz a főgonosz elpholásával kell realizálnunk. Nem túl nehéz feladat, egy-kettőre végig lehet vinni akár very hard fokozaton is. Legfeljebb maga Omega okozhat némi fejtörést. A tízes támadásai miatt már a közlebe férközi is körülmenés, ezért az ő pályáján félig-meddig a harcosság mögé helyezkedik a kamera. Azután maga a bonyó is elég rendhagyó, lévén áterelve olyan földrengést generál Omega, hogy amikor sikerül behúznunk neki, rögtön fel is kell ugranunk a lökeshullám elől...

A Time Attack üzemmódnál a gyorsaságunkat tehetjük próbára: fix kétnetes meccsen kell túljutnunk, szám szerint nyolcon (kivéve a tag módot, ami csak öt meccsből áll). A Survival, azaz túlélő mód ezzel szemben annyi meccsből tevődik össze, amennyire erőnk futja, és szokásos módon minden győzelem után töltődik is egy kicsit az energiánk. A kiütozt ellenfelek mindenféle tárgyakat (többnyire valamilyen kaját) ejtenek el, ami szintén növeli az erőnket, de a pontszámunkat is. Pontszámot amúgy minden eredményes támadásunkért kapunk. Ideiglenesen megduplázhatjuk a kapható értékeket, ha az ún. Danger Reach állapotot aktiváljuk: ez úgy lehetséges, ha az ellenfelet a falnak ütve robbanást idéznünk elő. A tag módnál egy kéttagú



Egy DOA harcoknak nincs szüksége ejtő-  
ernyőre

cspattal indulhatunk egy öt meccsből álló bajnokságon, s jól taktikázva kell váltogatnunk köztük. A Tekken Taggal ellentétben itt mindkét tagját ki kell ütni a másik csapatnak, s csak azután lesz kihirdetve a győztes. Van jónéhány olyan „tag” támadás, melynek kettő az egy ellen lehet trükközní, valamint érdekes lehetőség, hogy akár mindegyik csapattagot emberi irányításra lehet rakni – ergo negyven küzdhetnek egyszerre (vagy legalábbis majdnem egyszerre). A team battle módnál ötöt csapatokat is alakíthatunk, de ennél a módnál menet közben már nem lehet váltani: amit az egyik karakter kidől, úgy jön a másik. Noha mind a Story módnál, mind a Tag Battlenél csatlakozhatnak másik játékosok, a többi játékos küzdelmekhez is rendszeresítették egy külön opciót, a Versus módot. A főmenüben ezek után a Watch mód következik, ami azonban nem egészen játékmód, hiszen a gép játszik helyettünk egy végtelenített küzdelemben, s amit az elnevezésben is benne van: nekünk csak figyelünk kell. Végül a Sparring módnál gyakorlásra van lehetőség egy tetszőleges ellenféllel. Jóllehet bármilyen küzdelem közben le-hívhatók az éppen használt karakter mozdulatai, nagyon is hasznos a tréning: a segítségével kitűnően elsajátíthatjuk a kombinációk ritmusát, ugyanis nemcsak az ellentámadásokat kell jól időzíteni, hanem a kombókat is (pontosabban az egyes-  
ös-





Apa és lánya összeszokott pankratorpáros

szelevedőket azokon belül). Egy egyszerű példával szemlélítve: amennyiben Kasumival négy gyors ütést nyomunk, akkor egy gyenge kis „gyomrozással” fejezi be ■ kombót, míg ha az első két ütés után egy egészen rövid pillanatra erőt gyűjtünk a következő kettőhöz, akkor egy hatalmasat taszít az ellenfél. Magyarán ugyanaz a gombkombináció két különböző kombót is előhozhat. A Sparring módon belül két viselkedésmódot is beállíthatunk az edzőpartner számára (összőn, rugjon, védekezzen, stb.), valamint azt is megadhatjuk, mennyire próbálkozzon ellentámadással. Utóbbi segítségével remekül kitapasztahtatjuk, melyek azok a támadások, amelyeket könnyen a visszajára fordít az ellenfél, és melyek azok, amelyeket nehezebben. (Egyébként legjobb tudomásunk szerint nincs olyan támadás ■ játékban, amit egyáltalán ne lehetne



Együtt erővel jobban megy ■ gymorzozás

„counterelni”) A Sparring módon belül van egy ún. Exercise opció is arra az esetre, ha az egyes mozdulatokat külön-külön akarjuk begyakorolni. A játék nehézségi sorrendben „kérdezi ki” őket, s csak az után enged minket a következőhöz, hogy a megfelelő kombó beütésével „jól válaszoltunk”. Igaz, ■ mozdulatlista előhívásával válogathatunk is ■ gyakorló mozdulatok közül.



Az új lányok nem állíthatják egymást



Hayabusa a mennybe repít ■ partnerét – majd vissza ■ földre

szességében olyanok, amilyeneknek lenniük kell, maximum a beszéd lesz érdekes. Angol szinkron ugyanis nem készült, ezért a japán gagyogáshoz maximum feliratozás kapcsolható be – na nem mintha erre olyan égetően szükség lenne. A sztori ugyanis nem egy kimondott erőssége a játéknak...

Arra hamar rájöttünk, hogy a DOA3 nem az egyjátékos módban az igazi. Van összesen egy rejtett karakter (aki ráadásul nem is egy új fiú, hanem csak Hayate DOA2-es alteregója, más küzdőstílussal), meg vannak különböző ruhák, amelyeket az egyes módok teljesítésével lehet elnyerni. (Egyébként jó hír, hogy a PAL verzióban némileg több ilyen van, mint az NTSC-ben.) No és persze vannak befejezés animációk. Ezek gyönyörűek, de sajnos többnyire elég semmitmondóak. Csak hangulatkepekről van szó, azaz nem töltik be azt a szerepet, amit kéne: nem mesélnék történetet, s ezáltal nem tudunk meg sokat a karakterek jelleméről vagy háttértörténetéről. Szóval az egyjátékos mód lefújtható.

A DOA3 akkor mutatja meg ■ valódi arcát, amikor kaján vigyorral ■ kepünkön bemutatjuk a havernak azt a mozdulatot, amit nem győztünk begyakorolni a Sparring módban, vagy esetleg egy másik haverról lestünk le. Nagyobb mennyiségű sörrel vagy kólával felszerelve bizony hajnalokig tartó DOA3 partikat lehet rendezni.

V.Z.  
vzoli@vogel.hu



Darth Maul ebben a játékban Omega jelmezben szerepel

■ POZITÍVUM	
■ Nagyszerű, több szintből álló pályák	
■ Látványos ellentámadások	
■ Továbbfejlesztett tag kombók	
■ NEGATÍVUM	
■ Túl könnyű és rövid az egyjátékos mód	
■ Kévs karakter, azok ■ elég jellegtelenek	
■ Östoba sztori	
■ BARÁTOK KÖZT	
■ Dead or Alive 3	
■ UFC: Tapout	
■ Kabuki Warriors	
<b>GRAFIKA</b>	95 %
<b>HANG</b>	85 %
<b>ÉRTÉK</b>	94

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.doa3game.com



Leifang esélyei alighanem elszálltak



Talán egy férfiember ellen hatásosabb lenne ez a rúgás



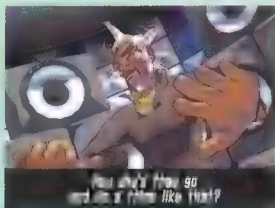
# JET SET RADIO FUTURE

■ JÓRAVALÓ HULIGÁNOK

TÍPUS

FELEBESZTŐ SWIMMER

2002.03.14, PAL



■ DJ Prof K jól eldumálta magát

■ A csatornában nem árt néhány félcsöves trükköt tudni

A videójátékok legtöbbje könnyedén bekezelhető: elég csak annyit mondani, hogy akció vagy platform, netán extrém sport, s máris mindenki tudja, miről is van szó. Vannak azonban kivételek, és erre kiváló példa a Jet Set Radio Future. Ha az eladó ■ boltban árt mondja, hogy ez egy olyan játék, amiben görkorcsolyázni kell, akkor nagy valószínűséggel Tony Hawk-játékokon edződött extrém sport megszállott veszik meg – és hát nem biztos, hogy elégedettek lesznek vele. Ugyanakkor ha ezek ■ „pörül járt” vásárlók odaajánlják a DVD-t egy olyan barátjuknak, aki az akciójátékokat kedveli, a haver-nak nagy meglepetésben lesz része, hogy milyen nagyszerű cuccot is kapott. Nyilván ennek tudható be, hogy amikor ■ Jet Set Radio Future elődje '99-ben megjelent Dreamcast-ra, nem igazán lett kasszasiker, pedig hát a szaksajtó nem győzőtt áradozni róla. A szuper cel-shaded grafika (mellyel tisztára úgy néz ki a játék, mintha egy képregény lapjai elevenednének meg), és a hihetetlenül hangulatos zenei aláfestés sajátos atmoszférát teremtetek, ráadásul maga a játék is egy teljesen egyedi élmény volt – mégis csak kevesen értékelték.

Az exkluzív Xboxos Jet Set Radio Future most ennek a játéknak a feljöttöt, „felhúzózott” változata. Akik tehát ■ Dreamcastról „nyergeltek át” Xboxra, azoknak ismerős arcok köszönnek vissza ■ képernyőről, sőt néhány ismerősnek tűnő helyszín is akad, hiszen továbbra is a zsúfolt betonudvarunk, Tokio városában korhazutunk. A történet is igen hasonló. A várost egy bizonyos Rokkaku Group, vagyis egy ■ szórakoztatóiparban érdekelt cég uralja. Az igazgató, Rokkaku Gouji mindenkit „zsereb vág”, a gazdaságját és a kulturális életét egyaránt kontrollálni kívánja, és persze már a városházát – illetve a benne ülő politikuskokat – is saját tulajdonának tudhatja. Függetlenné a város vezetését a kormánytól, saját törvényeket alkotott, és ezek betartásához megvette a rendőrséget is. Az új törvények persze csak egy dolgot szolgálnak: hogy a kis senkiházi nagy embernek képzelhesse magát.

Rokkaku és ■ bandája kívánja megmondani, mi hasznos kultúra és mi nem, és az agymosott tömeg pénzével akarja megtenni a zsebét. Sokan vannak is olyan ostobák, hogy beveszik a maszlagot, azonban a hírhedt kalózzádó, a Jet Set Radio, élén DJ Professor K-val, mindenről igyekszik lerántani a leplet, s próbál segíteni azoknak a fiataloknak, akiknek nincs iyére a kialakult rendszer. Ilyenek például a lázadó GG banda tagjai, akiknek a legfőbb fegyvere nem más, mint a grafiti. Az egész város telepingál, s ezzel ■ idegeire mennek a Rokkaku zsaruknak. Görkorcsolyán roják az utcákat, s nem törődve a szigorú tilállal minden lehetséges négyzetcentiméteren otthagynák a kezük nyomát.

## Új srác a bandában

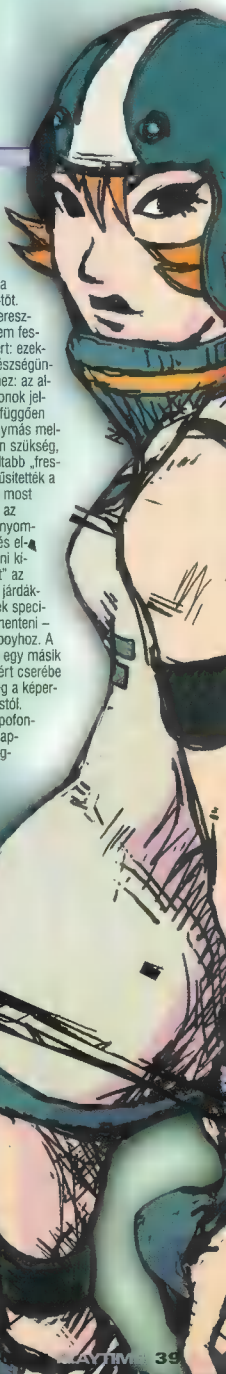
Új játékot indítva az újonc Yoyo szerepét átvéve jelentkezhettünk a bandába, s néhány bemutatkozó gyakorlat elvégzésével máris háromtagúra bővíthetjük fel a csapatot. (Már ha nem számoljuk bele negyediknek Roboyt, ■ robotot is, akit különféle ipari hulladékokból a banda főnök Corn rakott össze, s akinél ■ játék opciók menüit találjuk – nála választhatunk például karaktert is.) A bemutatkozóasznál tulajdonképpen az irányítást és az alapvető trükköket ismerhetjük meg. A legalapvetőbb az, hogy egy korcsolyás magára tud szökkenni és bravúrban végig tud siklani a korlátokon. Ez a minimum, és valóban nem túl megerőltető a dolog. Akik jártak a DC-s előddel, mindjárt konstatalhatják, hogy a „grindolás” meg jobban elragasztotta a valós fizika törvényeitől, s ezért ropant egyszerű ■ nyaktörő mutatványok végrehajtása. Már nem is csak ■ vízszintes korlátokra tudunk felugrani, hanem még a villanyoszlopokra is frankon fel tudunk csuszanni – és még csak nem is kell különösebben nekifutni. A bemelegítés

második felében azután mázolóként kell helytállnunk. Az öreg rokáknak már egyértelmű az alapfelállítás, miszerint különböző színű festékes flakonokat lehet felvenni, melyek közül a sárga egy egységnyit ér, míg a kék ötöt. (Ha már itt tartunk: léteznek piros (keresztes) flakonok is, amelyek azonban nem festéket tartalmaznak, hanem gyógyszert: ezekkel regenerálhatjuk a megromlott egészségünket.) Visszatérve azonban a graffitikez: az alkalmas helyeket kör alaga, íbegő ikonok jelzik. A lehetséges felfelület méretétől függően akár több ilyen ikon is sorakozhat egymás mellett: ilyenkor annyi flakon festékre van szükség, amennyi ikon megjelenik. A bonyolultabb „freskó” pingálását illetően leegyszerűsítették a DC-s Jet Set Radiohoz képest, levén most nem kell különböző kunkorokat leírni az irányítóval, hanem egyszerűen csak nyomni kell folyamatosan a jobb ravaszt, és elhaladni az ikonok mellett. (Ha lassítani kívánunk, használhatjuk a „csúsztatást” az analog kart LENYOMVA.) Időnként a járdákra is feltehetőnk egy-egy ábrát: ezek speciális pontok, amelyeknél állást lehet menteni – így nem kell mindig visszatérni Roboyhoz. A festés mellett ■ flakonok ezáltal még egy másik módon is felhasználhatók: 10 flakonért cserébe a B+ letehető turbohatunk kicsit – még a képernyő is elmosódik a hirtelen gyorsulástól.

Azt tehát megállapíthatjuk, hogy ■ poton egysezer grindolással és festéssel legelőször könnyebb lett a játék. Vagy legalábbis az irányítás – mert hogy a feladatokra a könnyűség nem igazán vonatkozik. A pályák egy részét az ügyességünket tesztik próbára, hiszen bizonyos helyek megközelítéséhez egyik villanyvezetékől kell átugranunk a másikra, másrészt megfigyelőképtességre és logikára is szükség van, hogy egyáltalán észrevessük, melyik is az a vezető, amelyiken el kell indulni, s ahol el kell majd átválnunk a másikra. A vizsgálódáshoz nagy hasznunkra van, hogy az irányító jobb analog karjával nézelődni is lehet – mert hát a kamera alapvetően mindig az emberünk nyomában halad, s ezért a felsőbb régiók csak ■ legtrábi esetben kerülnek a látóterbe. A követős nézet amúgy maximálisan jól bevált. Mint hogy ■ kamerás nem ragaszkodik ahhoz, hogy hősünk hátát mutassa, sosem ránkényszerít a perspektíva, s az ugrások jól

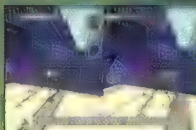
## DJ Professor K

Ez a játékosok között legnépszerűbb Jet Set Radio kalózzádó maszkos vezetője. Ő a maszkos vezető, aki a városban a leggyakrabban látható.

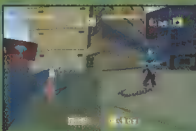


I a Sei  
 az modra fektettek a  
 azér c többiate  
 kos moó kái  
 brega szaba  
 nagy masi  
 ellen  
 kái is mint  
 bombake  
 A  
 van

1. az iver

[illegible]

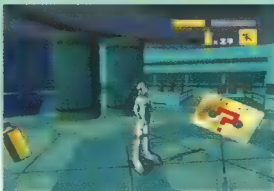
aki az  
csak egy  
s a következő  
annak felvétele



ellenfeinél felül lehet írni.



## ellenfé



■ Hiába hajolgatunk, Hayashi fel-  
ügyelő nem véti ■ ■ célt

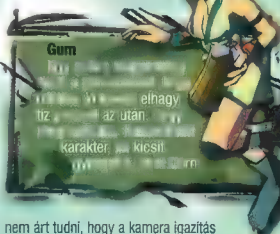
kiszámíthatók. Ha pedig egy hirtelen megfordulásnál netán mégis szükségünk lenne a gyors nézetváltásra, a bal ravaszsal bármikor emberünk háta mögé igazíthatjuk a kamerát. Csak az idegesítő egy csöppet, amikor néha egy-egy tereptárgy beékelődik a kamera és a figura közé, amittől persze nem látunk semmit – kisebb hibák tehát akadnak.

A Jet Set Radio Future  
nem egy olyan játék, amit  
4-5 óra alatt végigvisz ember.

Érrol nyolc nagybőj fejezt gondoskodik, melyek mindegyike több részfeladattal rendelkezik. A város nagybőj kerületekre van osztva, melyek meghirdetésában nemcsak a rendőrök próbálkoznak, hanem megakadályozzák, hanem a rivális bandák sem engedik át harc nélkül a területet. Rajtuk kívül „jófiúkkal” is találkozhatunk, akik esetleg csatlakoznak a bandához – feltéve, hogy legyőzzük őket különféle versenyeken. Összesen 24 választásból szerepel a játékban, melyek szakúdsága és a kategória szerint van nyilvántartva: vannak izmosabb de komótosabb karakterek, és vannak csinárgabb, de akrobatikus mozgású figurák. A feladattól függ, hogy ép vagy mellékelik érdemes bevenni, ha például tippok ellen kell menni, akkor érteismérésen nem egy lánya, hanem mondjuk a naavdarab Combo javassot.

A Start lenyomásával behívható vőstöréken tehát kirendeltül kirendeltül haladunk. Ha netán olyan kerületbe akarunk átmenni, ahol még semmi dolgot, akkor emberünk egyszerűen visszafordul. Az újonnan felkeltetett helyeken a Jet Set Radio adásból értesülünk, hogy milyen bandával kell megküzdünkünk, vagy milyen rendőri erőkre számíthatunk. A bandahabórik többnyire abban nyilvánulnak meg, hogy fellépüljük a másikat fellépüljük, majd versenyzünk velük, viszont a rendőri már komolyabb problémát jelentenek. Jóllehet ezem a ponton megint csak könnyítélet a játékon: a Rokkaku Police tagjai most is főz széfirt rák akasztok, de ezt nem annyira agresszív módon teszik, mint a DC-s zsaruk. Míg azoknak az volt a munkamódszerük, hogy rák vetődtek, s ezért messzire el kellett őket kerülnünk, addig most leléstésen van arra, hogy szembeszálljunk a rend őreivel: nekik szagúvala felok-hetjük őket, s amíg fel nem tápaszkodunk, lefújhatjuk őket fenyekkel. Minél szembesebbarzódoljuk az egyesrűhájukat, annál kisebb lesz a munkakedvük. Ez a módszer ráadásul még a főnökükkel szemben is alkalmazható. Igaz, a mániakus Hayashi felűgyelével azért nem árt vigyázni, ő ugyanis egy pillanatra sem habozik használni a szolgálati fegyvert. Elmenekülni mondjuk nem lehet előle, merthogy a küzdelmeket kötelező ellegyek. Az ilyen eseményeknél ideiglenes kerítések jelennek meg, s amíg nem végzünk mindenfélét, addig nem távozhattuk a rőfőn-

itt arénából. A rendőrok egy másik meg-  
formája az, amikor reflektorokkal pászt-  
utakat, s azonnal tüzelnek az állások-  
tá beelerükkel a fénycsövába. Az ilyen  
természetesen az a feladat, hogy egy  
két vakitsuk el a fényforrásokat. Na per-  
húzásainkkal egyet inkább horgélyül  
sétlen felügyelőt, úgyhogy ■ végén már  
nincsenek dolgok, hogy  
vezényelnek ki,  
fekete ruhás  
dórok is előkerül-  
nek csak turbózza  
kni. A felkéshez



nem árt tudni, hogy a kamera igazítás gombja (ha elég flakon van nálunk) az el-lenség befogásává alakulhat át.

## A művészi ecsetvonások

Hogy mikor kezdődik egy-egy újabb fejezet a történetben, az attól is függhet, hogy mennyi graffiti emblémát (Graffiti Soul) gyűjtöttünk már be, melyek ikonok formájában jelennek meg a pályákon – általában a legeldugottabb helyeken.

Például bizonyos események nem történnek meg addig, amíg 25 ilyen ikont fel nem szedünk. Ennek ellenére ezek nemcsak egy újabb akadályt képeznek, hanem szép



Yoyo  
a má  
a  
jobb szerel  
festi





■ Attól tartok, észrevettek



■ No, milyen az új városkép?



■ Újabb graffití-design van kilátásban

színessé teszik az önjelölt festőművészek munkáját. Ugyanis valahányszor felszedünk egy új kódot, az egy új rajzot jelent a repertoárunkban. Roboynál jelölhetjük ki azokat a graffitiket, amelyeket jelenleg használni akarunk. Mint már szó volt róla, a falakra eltérő nagyságú műveket rögzíthetünk: ennek megfelelően ötféle rajz választható ki egyszerre. Roboynál ezen kívül egy olyan menüt is találunk, ahol saját graffitiket hozhatunk létre. Teljesen korrekt kis rajzprogramot tartalmaz a játék: színt, szórást választhatunk, sőt még karakterkészletek is vannak, ha netán feliratozást szeretnénk készíteni.

A pályákban már alapvetően található néhány graffití ikon (ami még a térképen is ki van jelezve), de még elővárosolhatunk többet is: erre való az ún. Street Challenge-ek. Olyan nem kötelező feladatokról van szó, melyek újabb adalekkel szolgálhatnak a játék arányos nem rossz szavathosszához. Mindegyik kerületben öt ilyen kihívás vár ránk, melyek magnókézzel vannak felsorolva – konkrétan tehát csak akkor tudakozódhatunk kifelül (a térképnél), amikor már megtaláljuk a kerületben azt a bizonyos aránykiszámítást. Általánosságban az alábbiakra számíthatunk. Először is van a grind kombó kihívás, ami azt jelenti, hogy egy korláton csúszva adott számú figurát kell – megszakítás nélkül – bemutatnunk. Az X és Y gombokkal lehet figurázni, ami nem túl bonyolult: csak az a lényeg, hogy jó ütemben nyomogassuk a kombót, és hogy ehhez találjunk elég hosszú „meggrindolható” dologot. A jó ütemben benyomott kombókkal mellesleg a sebesség is növelhető. A második challenge az air kombó,



■ Helikopterrel villanyvezetékek között? És még én vagyok az örül?



■ Az egyenruhások elég unalmasak, ■ színt vihetünk az életükbe



ami a levegőben végrehajtott figurák számából tevődik össze. A levegőben kicsit lassabb ütemben kell kombinálni, és már az elrugaszkodás is egy mozdulatnak számít. Itt jegezzük meg, hogy több helyen felcúsz is van a városban, aminek a szélén kézen alhatunk, s ha így lendülünk neki egy ugrásnak, extra magasságokra repülhetünk. A harmadik kihívás teljesítéséhez akár kombinálva is alkalmazhatunk grind, és légi kombókat, de minthogy egy baromi hosszú trükkoszorozat bemutatása a cél, ehhez is a grind kombó javasolt. Negyedik kihívásként egy bizonyos pontszámot kell teljesítenünk, vagyis a trükkökből összejött teljes pontszám a lényeg, ami a mutatóny bonyolításával növelhető – jobbra ez is grind kombóval, de ez nagyban függ attól is, hogy adott helyen mekkora pontszámokkal juttatjuk a játék a trükköket. Végül mindenütt van egy speciális feladat, ami általában egy meghatározott tereptárgyhoz kötődik, teszem azt: úgy kell végigmenniünk egy utcán, hogy végig a korlátokon csúszunk.

#### „Játszható videóklip”

A Jet Set Radio Future egyjátékos módja minden igényt kielégít: szépen haladhatunk a sztori-ban, ugyanakkor elkálándozhatunk számtalan helyen, ha netán ahhoz szótlan kedvünk. Na és a többjátékos módot is meg lehet említeni, ami szintén nem lett rossz: jópofa versenyeket lehet rendezni egymás ellen. A Smilebit szemléletmórt úgy próbált változtatni az eredeti koncepció, hogy ne csak a játékosok kemény magja lelje örömet a játékban.

A Sega már Dreamcaston is elkápráztatott minket nagyszerű cel-shaded grafikával, ezért az egy percg sem volt kérdéses, hogy Xboxon is csodálatos lesz a játék külleme. A grafika teljesen rajzfilmes, mégis tökéletesek a térbeli árnyékok. A statikus háttérlemek árnyéka ugyan-úgy rávetül a figuránkra, mint ahogy annak árnyéka végigvonul valamennyi tereptárgyon, az összhátas csodálatos. Azon felül már az előző epizódban is feltűnően sok elsodorható bicikli és egyéb tárgy volt, valamint nagy forgalom az utcákon: ezt most Xboxon még tovább fokozták. Ha több járkező vagy kocsit lenne a városban, talán már el sem lehetne szalmozni közöttük. Még a korlátokon is emberek ücsörögnek, akik nem győznek elugrani az átmoktató fiatalok elől. Vagy az is nagyon találó, ahogy a magaslatokon szarkák gubbasztanak, majd a közelédtünk csak az utolsó pillanatban röppennek fel – szinte

nem tudunk olyan helyen ki-lyukadni, ahol ne lenne valami animáció. A közjátékok szintén roppant mozgalmassak. A Jet Set Radio adását már eleve nem úgy kell elképzelni, mint egy rádióadást – sokkal inkább tünnek jól megrendezett videóklipnek. Mindenki táncol, ritmusa mozog, ■ képi világ tökéletes összhangban van ■ zenével. Jömagam ugyan nem vagyok ■ hip-hop zene nagyrajongója, és technót is csak mértékkel tudok élvezni, de azt elismerem, hogy ehhez a játékhoz aligha lehetett volna jobb muzsikákat prezentálni: ■ profi animációval párosulva tökéletes az egész. Gyönyörű grafika, nagyszerű kihívások, hosszas szavathossz: a Jet Set Radio Future vitán felül az egyik legjobb Xbox-játék.

V.Z.  
vzoli@vogl.hu



■ Ha egy kis gyakorlásra vágysz, a te embe-red (avagy robotod) Roboy

#### ★ POZITÍVUM

- Hamisítatlan nagyravárosi hangulat
- Jól kitalált kihívások
- Szerkeszthető graffitik

#### ★ NEGATÍVUM

- Néha egy-egy tereptárgy eltakarja a teljes perspektívát

#### ★ HATÁRON KÖZÖT

- Jet Set Radio Future
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

#### GRAFIKA

#### HANG

#### ÉRTÉK

#### 4 JÁTÉKOS

#### PAL

#### www.sega-europe.com

## ■ ÖNMAGA ÁRNYÉKA?

ACCLAIM

2002.03.08. FAL



...mást a Grigori létezéséről. Lunkin  
nyes - sokkal jelenik meg, ami helyi előjelnek  
tűnik, és valóban nincs valami rendi  
: város, hanem Kínait, a Mike a Wild a  
mulatban van, ami a helyi  
gyis a környék barátságát. Jaunty. Talál  
három földmeget: a Morté embereit  
- aki mint nekem kiderül, az egyik  
A haramiák közül: a félelmes link  
rul: a haramiák üzenetét a mi-  
szerint hamarosan a világ vége.

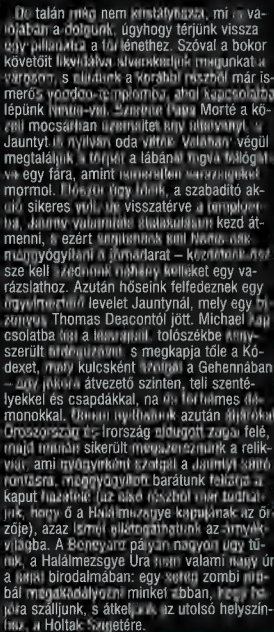
[illegible]

szorult mindkét kezünkbe két fegyvert vé-  
gigébe, amik között azután a L/1R1  
váltogatniunk kellett. Amíg végig fe-  
nyeghetett, hogy ennyi nem tulaj-  
donlunk sok leheltemmel, csak akkor daltuk  
nünk rá, hogy jóra fordult, amikor mondtuk,  
egy szövegbe írtuk az általunk le-  
vezetett voodoo-varázslatokhoz ké-  
szülve. Mert úgy az már csak normá-  
lis, hogy egy voodoo-varázslat nem áll ha-  
dialább, mint a valóság. Ezért természetesen  
részéről a szövegünkben, mely a szöveg  
leheltemmel, mely a szöveg leheltemmel





■ Neha kiigobogut eizesem tinnod



Ha már szóba került a Tomb Raider, itt-nyos tokinálban továbbra is használt a játék. Aki akrobatikus kalandra vágyik, hiszen Shadow Man is meg tudja csinálni a játékosok által megadott feladatokat.

úszóút



A játék tervezői jelentős újtásnak  
számították, hogy ezúttal az  
tősen felváltva jönnek a fel-  
sőt még az időjárás is  
váltakozik. Mi tagadás, elég klassz,  
hogy szép a játék, kim botele-  
k, vagy ahogy mondják. De  
miért? Valóban a nap-  
váltás és az éjszakai v-  
Nos tottunk. Először is mert  
Mike csak éjszaka képes „árnyék-  
váltást” váltani, s napközben  
nem látjuk, lo, mi  
bármilyen masi lelesik a  
összetörő... tül  
marad a víz alatt, akkor  
a szerin... fullad.  
Azért a... szót nem

[illegible]

A játék főhősét polgári nevén Michael LeRoinak hívják. Bár nappali fénynél is egy izmos, nagydarab fickónak tűnik, a Halálmezszyge ura otthon érzi magát elemében: halhatatlan zombi harcossá változva, voodoo-mágiával felfegyverkezve nincs, aki megállítná.

Egy ex-zsaru és egyben önjelölt ördögűző New Yorkból, aki az elhivatottsága miatt kényszerült tolószékbe. Sok érdekeset tud mesélni ■ Grigoriról, ezért érdemes ■ tanácsait megfogadni, ■ melleleg nála van az egész helyzet megoldásának a kulcsa.

Nagy hatalmú papnő, ■ voodoo-mágia igazi szakértője. (Nyilván ennek is köszönheti, hogy 400 esztendő óta elég jól tartja magát.) Mikenak bármilyen információra van szüksége ■ voodooval kapcsolatban, mindig hozzá fordul.

Az egyetlen, aki a főhősön kívül képes átutazni az árnyékvilágba – és persze vissza is. A való életben Mike-nak dolgozik egy mulatóban, s úgy néz ki, mint egy ír törpe. A Halálmezsgyén ellenben csak úgy ismerik, mint a halálfejes kigyó, a Temető Kapujának az őrzője.

Az egyetlen, aki a főhősön kívül képes átutazni az árnyékvilágba – és persze vissza is. A való életben Mike-nak dolgozik egy mulatóban, s úgy néz ki, mint egy ír törpe. A Halálmezsgyén ellenben csak úgy ismerik, mint a halálfejes kigyó, a Temető Kapujának az őrzője.



A person wearing a hat and a dark jacket is standing in a dimly lit, cave-like environment. In the foreground, there are two large, ornate, circular objects that look like decorative lamps or mirrors. The background is dark and textured, suggesting a cave or a museum exhibit.

44 PLAYTIME! 2002.05.





■ **À**, pont erre van **szőlő** a kőpálya felé.

[illegible]

V.2.  
vzeli@vujed.hu

■ Egyesek itt ~~hízelgésnek~~ engem

■ Magyarországon, hogy pont nem kell választani



■ Hé! A formát, mióta nem VAGYOK körmöt?

- Hangulatos helyszínek
- Mindig világos, mi a következő lépés
- Remek fegyverek és varázslatok

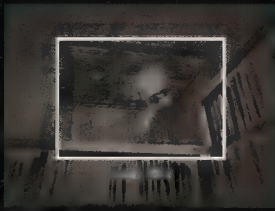
- Az irányítás förtelmes
- Néhány idegesítő csapda
- Egészébe véve túl könnyű a játék

■ Ico	01/12	92%
■ Legacy of Kain: Soul Reaver II	02/02	84%
■ Shadow Man 2 Second Coming		

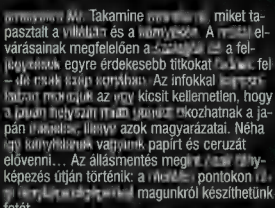
ÉRTÉK  80







■ **MAJÁRORSZÁG** tekintet a **székelyv. 1999. évi**

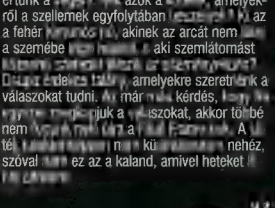


Þessi á myndun erfiðir tölur eru meira til dæla þá

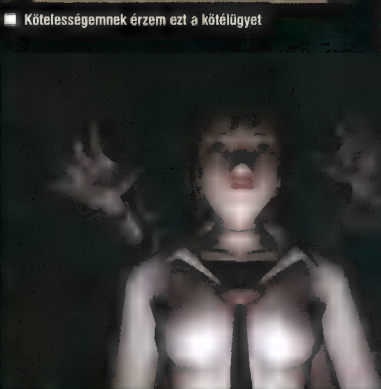
[illegible]

Kiadni kívánjuk a szellem, a néha a saját megjedinék. Az időnként alkalmazott effektus ról lehet, ami szintén a látványt: mintha csak nem lenne a fényérő a kamerához, továbbá, hogy teljesen szinte te-felkülönítve a amelyben Amikor a legrészletesebb sokadik

alkalommal is megmutatja a történetnek meglepő  
szövegeket, például: "Nem maguk a  
kereső feladatok bizonyos  
képek, ezek olyan helyeken közé azaz  
melyek sosem utaztak. A  
néhány egyszerűen zsenális: a  
hősünknek a képe lefelezt - mintha  
azt a filmrendező készíttette volna a felvételeket.  
Amikor nincs az igazság a  
akkor sem hagyjuk meg a mert  
a képek és a helyek már  
az A sztori nem nem



are also engaged in



■ Mire már igazán komolyan egy horrorba mindig hátulról támadnak

- Lehangelő, horrorba illő helyszínek
- Ötletesen megoldott „küzdelem”
- Kitűnően megrendezett intermezzók

- Túl rövid a sztori
- Nagyon a számba rágják a megoldásokat
- Időnként sokat kell visszamászkálni

	Silent Hill X	02/01	90%
	Fatal Frame		
	Resident Evil Code: Veronica X	01/12	86%

**ÉRTÉK**

# WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS

■ NAGY ZÚZÁS KIS-KÍNÁBAN

TITKOS KÉZKÖNYV KIADÓ: BUNKASHA FEJLESZŐ: BUNKASHA MÉRLEG: 2002.03.14. PAL



■ A fal adja a másikat



■ Kicsi koci újra repül

**E**lég meglepő dolog, ha egy újonnan alakult fejlesztőcsapat első játéka nagy sikereket ér el. Még ritkább, ha a fejlesztőknek semmilyen múltja sincs a játékiparban, ha az élet teljesen eltérő oldaláról érkeztek. A Wreckless (a japán cím: DOUBLE STEAL) esetében mégis ez az igazság, a Bunkasha ugyanis egy nagy japán pornólapkiadó, a játékok, amelyet hirtelen felindulásból kezdtek készíteni már több mint 200.000 példányban ment el Amerikában. Olvastam egy interjút a készítőkkel, ahol megkérdezték tőlük, hogy miért éppen ilyen játékot csináltak, mire a válasz az volt, hogy a főprogramozójuk szereti a kocsikat... Mázli, hogy nem az avantgárd festészetért rajong, mert akkor most szegényebbek lennénk egy jó játékkal.

A Wreckless-t elég nehéz bekategorizálni, van benne egy jó adag Driver, Runabout és Crazy Taxi, sokan pedig egyenesen egy új kategóriát találtak ki neki, az „autós platformjátékot”. A Wrecklessban is azokat a sötét vágyainkat élhetjük ki, amiktől már a Driverben is megpróbáltunk megszabadulni. Itt is átvághatunk a városban, szemben a forgalommal, vagy beronthatunk kétszázzal egy pályába (Persze, tudjátok: ez veszélyes, ne próbáljátok ki apa kocsijával! ne menjétek át a porsípra! a fű az rossz, érteem?). Ezúttal nem amerikai városokban próbálhatunk szerencsét, hanem Hong-Kongban, aminek egy részét akkuratúsan lemodellezték (legálábbis a főbb utvonalakait). A helyszínek egyébként elég nagy lett, teljes gázzal is el-tart egy ideig, amíg átrepesztünk a másik végére (a kifelé vezető sztrádákra felhajtathatunk, viszont egy idő

múlva visszafordít minket a játék, szóval nem mehetünk át Pe-kingbe), ráadásul változatos is. Nem

ténnem

tűzbe a kezem ezért, de én úgy láttam, hogy a házak mind-mind eltértek, nem nagyon vannak ismétlődő textúrák.

A játék grafikája aztán tényleg nem mindennapi lett! Kezdjük az autókkal, amelyekből összesen 14 van. Ezek mindegyike elképesztő részletességgel van kialakítva, a kerekek nem szögletesek (egytálatlan nem!), a sofőrök és utasok a kanyarnak megfelelően dőlőlegnek és kapaszkodnak, és még olyan dolgokra is odafigyelték, mint az alváz (a hatalmas dzsip felfüggesztésén még a rozsdafoltokat is megtalálhatjuk). A kocsikban valós időben tükröződik a táj, valamint az összes fény – egyéjű pályán behajthunk a bevárosló utcába, és neoneonklámok százai mind visszatükröződnek a kocsin! (Ráadásul, ha az autónk kasznijára sérült, behorpadt, akkor ennek megfelelően változik a tükröződés is.) A város is nagyon szép lett, és majdnem mindenhová bemehetünk: az egyik küldetésben még egy felhőkarcolóra is felkapaszkodhatunk, de nem lesz biztonságban tőlünk a helyi buddhista templom, valamint egy titkos őrálomás sem. Nem csak eljuthatunk ezekre a helyekre, de jelentős károkat is okozhatunk bennük (a templom oszlopaát eldöröghatunk, felborogathatjuk a padokat, lebonthatjuk az építkezések állványzatát). Szóval retteghet az egész város, leszámítva az embereket, ők ugyanis az utolsó pillanatban mindig elugrának előlünk (az Activision csak úgy vállalta el a játék kiadását, hogy ha az emberek elgőzölögését kivesszük belőle). A városban szabályosan közlekedők hamar megtanulják, hogy kikerüljenek minket, ha ezerrel jövőnk, akkor óvatosan leghúzódnak a külső sávba (na persze, ha éppen ott akartunk előzni, akkor ezzel nem jártak valami jól). A játékmenet – és a gyors képráfrítás – érdekében a roncsa zúzott mazzsolák néhány másodpercen belül eltűnnek az útról, továbbá a készítőik szerint az is a játékmenet folyamatosága érdekében integrált „ficsór”, hogy a lámpaoszlopokon és a fákon ütközés nélkül átmehetünk. A játék egyébként elképesztő mennyiségű poligont használ: a nagyobb tereken (például





■ A landolási technikám még csiszolni kéne



■ Na, így már nincs melegem...

a már említett templom előtt, a buszvégállomáson) akár száz autó is lehet a látóterünkben, mégsem lassul le a program. Egyébként érdekes jellemzője a Wrecklessnek, hogy véletlenülsem időközönként elhomályosodik a kép, mintha az aszfalt irtalmatlanul meleg lenne (a Gran Turismo 3 ismétléseiben láthattunk ilyet). Ez az effekt eleinte elég zavaró lehet – Vári Zoltán például nem jött be – de igen látványos, és sok vizet egyébként sem zavar. Csakúgy, mint a legtöbb Xbox-játékban, a víz ebben a programban is igen jól néz ki, a kikötő környékén flangálva csodás látványban lesz részünk: például egy díszesen kivilágított luxusjacht úszik el a vízen, és minden lámpája megcsillan a szeliden hullámzó tengeren... pazar! Szintén itt említendő még a visszajátszás minősége, ami néha szinte tökéletes film-minőségű, teljesen realiztikus (persze nem mindig, de legalább néha). Ahogy haladunk előre a játékban, úgy tudunk megnyitni különböző szűrőket a visszajátszáshoz. Ezek például cel-shadinget tesznek a képre, vagy éppen negatívban mutatják a színeket, de olyan is van, amikor a játéktér fekete-fehér, csak a mi autónk színes.

A játékban összesen húsz küldetéshez lesz szerencsénk, melyek két történetet alkotnak. Egyik oldalról egy Madoka, illetve egy Mei nevű randóliány-párost kell irányítanunk, míg a másikról Hot és Changot, két újonc ügynököt alakítunk. Mindkét sztori a yakuzák, a japán maffia nyomai után vezet, és egy Takagi nevű főnököt kell elkapnunk. A Wreckless nem túl komoly a történet szempontjából,



■ Az ott jobbra egy dim sum stand



■ Fiatalember, nem hallott még maga a jobbkéz-szabályról?

amiről talán elég lesz annyit mondani, hogy a hangulattal a nyolcvanas évek hongkongi akciófilmjeit próbálták meg másolni. Jobb-rosszszabó poénok várnak ránk az átvétel jeleiben, és az is jellemző, hogy a kútbálasas ügynökök a játék végén egy induló úrhajóban rekednek...

A játék küldetesei elég sokfélék lettek, a lehető legegyszerűbből (förd rommá a városban rohantál öt yakuza-kocsit) az elég bonyolultakig terjed – egyszer például egy csatornarendszerben kell navigálnunk, ugatunk, lifteznünk, itt jön ki legjobban a platformjátékokhoz való hasonlóság. Ezek mellett részünk lesz egy versenyben, szállítanunk kell majd vért (itt az lesz a lényeg, hogy elkerüljük az ütközéseket), és egyszer egy irratlan méretű autót is fel kell robbantanunk. Lesz, amikor napernyőket, vagy éppen dim sum standokat kell felborogatnunk (akármilyen is az a dim sum!), és lesz, amikor egy helikopterből dobált csomagokat kell felkapnunk. Igen poén az a küldetés is, amikor egy felhőkarcoló tetején kergetőzünk Takagival, és meg kell próbálnunk felkúlni őt a földre. Először mindkét oldalon egy küldetésünk van, majd miután azt teljesítettük, kapunk három újat, melyeken tetszőleges sorrendben mehetünk végig. Ha ezek is megvoltak, akkor jön még három küldetés, melyek után megkapjuk az „utolsót”. Ha ezzel is végeztünk, akkor jön még két mókás bónusz-pálya (az egyikben például tankkal kell a szétről lövöldözni a gonoszokkal). Minden küldetés időre megy, de legtöbbször az időlimitet kitölthetjük a yakuzák megsemmisítésével.

A missziókkal a legnagyobb baj az, hogy néhányat első alkalommal is teljesíthetünk, míg párhoz viszont több órányi próbálkozás szükséges. Ilyenkor a játék elég idegesítővé válik, elvégre nem sokan szeretnek lucszerezni is belevalgani ugyanabba a feladatba. Szerencsére ez csak a kisebbik rész, a legtöbb feladat igen élvezetes, mégpedig azért, mert nagyon bejön az az érzés, hogy mindefféle óvatosság nélkül száguldnunk egy autókkal zsúfolt nagyvárosban. Amikor üldözünk valakit, nagyon poén dolgot kerülni a forgalmat, és a térképen olyan útvonalat kitálatni, amin elévágathatunk.

Technikailag a játék csillogos östöt érdemel, ha valaki tudni akarja, hogy mit tud az Xbox, ez lenne az egyik játék, amit meg kell



■ A rend őre éberem figyel a rendbontókra

# PLAYTEST

XBOX



■ Hatan egy ellen – még mindig van egy kis előnyöm

néznie. Azonban a Wreckless távolról sem tökéletes, legnagyobb hibája, hogy ha egyszer végigjátszottuk, utána már nem sokat mutat a program. Kipróbáljuk a bónusz-kocsikat, elszórakozunk a megnyerhető tankkal, aztán kész. Hasonlóan a Max Payne-hez, itt sincs többjátékos-mód, pedig annak igen csak örülnék volna (akár kooperatív, akár egymás elleni formában). Sajnos még azt sem oldották meg, hogy időkorlát nélkül flangálhassunk a városban, csak és kizárólag az egyes küldetéseket indíthatjuk el, maximum nem foglalkozunk a céllal. Egyszer azonban megéri végigvinni, hiszen ez is eltart 6-8 óráig. A második rész azonban már készűl, és ezekkel a problémákkal a fejlesztők is tisztában vannak – az engine-en már csak csinosítgatni kell, az elkövetkezendő egy évben bőven lesz idejük a szavatosság meghosszabbításán dolgozni.

Grath  
grath@mail.datanet.hu



■ Hölgyem, arrébb állna?! Sietek!

## ■ POZITÍVUM

- Elképesztően néz ki
- Nagyszerű fizika

## ■ NEGATÍVUM

- Nincs multiplayer-mód
- Nem lehet szabadon kóborolni a városban

## ■ BARÁTOK KÖZT

- Wreckless
- Driver

00/01 85%

GRAFIKA  
HANG

ÉRTÉK



1 játékos ■ NTSC ■ www.gowreckless.com

## HOT SHOTS GOLF 3

MEGLEPŐEN ÜTŐS KIS DARAB

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

CLAP RANZ

MEGLEPŐEN

2002.03.15. NTBC



■ Így néz ki egy golfbalda igazolványképe

**K**omálom a golfot. Ennek több oka is van: 1. Nem kell benne futni – még virtualisan sem. 2. Sportolás közben nyugodtan szopogathatunk valamilyen jófajta whiskey-t – akár valóságban, a TV képernyője előtt is. 3. Ráérősen és öregurasan lehet mívelni, sem az idő, sem az ellenfelek nem hajtának miniket. 4. A különféle lyukakba való beletalálás általában nagy örömmel tölti el emberfiát – és nincs ez másképp a golf esetében sem.

Ha egy golfprogram ilyesfajta érzéseket kelt bennünk, akkor tulajdonképpen már el is érte a célját – ami valójában az, hogy kellemes kikapcsolódást biztosítson.

Hot Shots Golf 3 meglepő módon a második rész folytatása (ugyanazok a fejlesztők is), és (majd egyszerűen...) Európában is meg fog jelenni, igaz, itt már

Everybody's Golf 3 néven. Így azért már többeknek ismerős lehet, lévén az első rész még PlayStationre jött ki 1998-ban (Everybody's Golf), míg a második rész (Hot Shots Golf 2) szintén PS-re, de már csak az USA-ban, két évvel ezelőtt. A maga idején a két előző szép sikereket aratott, úgyesen ötvözték a komoly, úri-as sportágat a könnyed, humoros hangvétellel. Az alapkonceptió a legújabb, immáron a PS2-re készült adaptációban sem változott meg.

A golf szabályai roppant egyszerűek: kapunk ugye egy labdát, amit be kell juttatnunk a lyukba – meghozza minél kevesebb ütéstől. Minden egyes lyuknál előre meg van adva, hogy minimálisan hány ütéstől kell(ene) célba juttatnunk a labdát, amennyiben ez nem sikerül, büntetőpontokat kapunk, meghozza annyit, ahány ütessel túléltük az adott lyuknál megadott értéket. Ellenben, ha kevesebb ütéstől sikerül elvégeznünk a feladatot, az mínuszpontokat ér. Minden pályán van bizonyos számú (általában 18) lyuk, az egyes szakaszokon elért pontszámok (+/-) összegződnél – ebből adódik a végeredmény, ahol is értelemszerűen az nyer, akinek a legkevesebb (vagy akár negatív tartományba átsúszó) pontja van.

A szabályok ugyan egyszerűek, de a kivitelezés annál bonyolultabb. Mivel a golf a való életben a milliommások (de legalábbis a gazdagok) sportja, ezért előben sajnos még nem volt lehetőseggem kipróbálni, de nem lehet egyszerű úgy eltálni azt a kicsiny labdát, hogy a tényleg oda menjen, ahova szeretnénk. Ezt rögtön át is üthetjük a játékok világába: Ha egy golfprogram kezelése túlbonyolított, a kutyá nem fog vele játszani. Szerencsére a HSG3 esetében erről szó sincs! A kezelés pofoegyszerű, a training módban kb. 5 perc alatt belejövünk. A kamerakezelésen kívül mindössze az iránybillentyűkre és egyetlen gombra (!) van szükségünk az irányításhoz (amit természetesen a megfelelő időben kell megnyomni) – mondhatni tökéletes. Kissé más tésza az ütők kiválasztása, de a program ebben is segít, ugyanis alapból a legmegfelelőbbnek tűnő ütőfajtát kinálja fel nekünk (ezek általában az ütéstávolságban térnek el egymástól). Elelmesebbek és tapasztaltabbak persze trükközhetnek egy kicsit, ugyanis okos ember gondolkodik, mielőtt cselekszik. Például jó alaposan átnezi a pályát, hol vannak zavaró tereptárgyak (sziklák, fák, víz, avagy a szándékosan kialakított homokcsapdák), és kialakítja a legmegfelelőbb útvonalat, amellyel eljuthat a lyukhoz – a golfban ugyanis megdölni látszik az a tézis, hogy két pont közt a legrövidebb út az egyenes (egész pontosan legrövidebbnek még nevezhetjük, de a legjárhatóbbnak semmiképpen sem). Figyelünk kell természetesen az aktuális szélirányra és erősségre is, ennek megfelelően üssük meg a labdát. Amennyiben elérünk a lyuk közelébe (szaknyelve "on the green"-vagyunk), már pusztán egy gurításra van szükségünk, hogy célhoz érjünk. Ezt egy különleges ütőfajttal tehetjük meg.



■ A helyszínt bár nem Yucatán, de van neki lyuka tán



■ Én most téged nagyon megütél!

melynek a kezelése még egyszerűbb, mint a távoli ütések esetében – pusztán a terepviszonyokra kell figyelemmel lennünk, ugyanis a huncut pályamunkások (talán nem véletlenül), nemegyszer picit hehephupásra alakították ki ezeket a pályaszékeket. Ebben úgy segít a program, hogy egy virtuális négyzetláto feszít a talajra, amelyen könnyen észrevehető a domborzatbeli eltérések. Úgy kell tehát kitrúkkolnunk a gurítás irányát és erejét, hogy lehetőleg egyből a lyukba, vagy hozzá minél közelebb álljon meg a labda. Boogie-nak nevezik azt, amikor a kelletlenül több ütessel juttattuk célba a labdát, par abban az esetben, ha pont a határértékért értük el, birdie esetén egy próbálkozással kevesebb kellett a teljesítéshez. Egyszer sikerült eagle-t is elérnem, ekkor a megadott számmal már két suhintással voltam jobbra. Ez után jön az albatros – na, ez viszont az az eset, amit túl sűrűn biztosan nem fogunk látni (-3), és a szinten ritka hole in one – ebben az esetben a kezdő ütéstől lyukba ütjük a labdát (értelemszerűen az csak ott fordulhat elő, ahol egy ütéstől el is érhetjük a lyukat). Erdemes megemlíteni a chip in-ütést, ez azt jelenti, hogy gurítás nélkül, direkt módon üttük be a labdát.

A golyortalpál golfoltfolyam után térünk rá a program értékelésre. Kezdjük mindjárt a grafikkal, ami meglehetősen érdekes. Egyfelől ugyanis kiváló, mert a pályák gyönyörűek, a táj csodaszép. Minden pályát lyuk merőben eltérő környezetben van elhelyezve: van klasszikus angol pálya, de a hegységől a tengerparton át a kanyong (nekem speciális ez tetszett a legjobban) minden megtalálható – összesen öt nagy területen játszhatunk, mindegyiken 18 lyukkal (plusz egy rövid







■ **Annnyira nem Grand ez a Canyon, hogy ne üssük ki belőle a labdát**



■ **Mesés nyelés és egy vizesés**

pálya, kilenc rövid (3 ütéses) szakasszal). A készítő sok apró részlete figyelt, ezek közül kiemelném a vízeffekt megvalósítását (mind az álló-, illetve folyóvizet, vagy akár egy szép víz-esés esetében), amely kifejezetten látványos – annak dacára, hogy ugye ebben a programban lehetetlen minél inkábbban szereznie az ember közelről találkozni ezzel a grafikai elemmel... A fák részletes és sok polygonból állnak, a talaj textúrája is szép a maga nemében. Minden helyszínen épület, ősvények, hídak láthatók, meglehetősen részletesen ábrázolva. Léven a golf az életben nem tizeses menetekből áll, a napozók változnak, ahogy haladunk előre a pályán, emellett az évszakok változtatásával az időjárás is ehhez igazodik: a tőz nap mellett eshet az eső, szárazgőzhat a hó. Egyedzővel eből a szempontból szó nem érheti a ház elejét. Illetve egy szempontból mégiscsak: Turnament módban a versenyek előtt kicsiny tűzijátékkal köszöntenek minket – nos, talán jobban jartunk volna, ha nem történik semmi, mert ennél még az új Linda-sorozat is látványosabb. A karakterek megvalósítása már érdekesebb: valószínű, komoly digitálizált, motion capture-elit gofózkodó helyett leginkább talán egy képregény szereplőhöz hasonló, rajzolt figurákkal találkozunk. Hogy a menünyelv zavar valakit, azt nem tudom, lévén nem vagyok golf-megszállott – egyáltalán nem hiányzott, hogy nem Tiger Woods vagy Jack Nicklaus bohókádkodja az útvel. Az átlagjátékos szempontból sokkal fontosabb, hogy milyen az animációja. Ez pedig nagyszerű – a programban összesen 15 irányítható karakter található (néhány már ismerős lehet a régebbi ré-



■ **Ehhez a gurításhoz minden tudásomat össze kell szednem...**

szekből), mindegyik különböző, igen aprólékon kidolgozott mozgáskultúrával rendelkezik. Ez nemcsak az ütésekre vonatkozik (ott is profi), hanem arra is, hogy hogyan viselkednek siker, illetve kudarc esetén – mindkét esetben egy jópárá és nem utolsósorban szép animáció a jutalmunk. Utódhordozóink (akik a labda-szedő szerepét is ellátják) mozgása is aranyos – egyébként belőlük is van vagy tíz, ám lényegi szerepük nem játszanak a játékban, pusztán a dekoráció szerepét látják el. A labda fizikája valószínű, minden talajtípuson úgy (és akorát) pattan, ahogyan annak történnie kell, és a levegőben leírt íve is olyan, mintha egy golfkövetítés során látnánk a TV-ben.

Külön bekezdést szánok a nagyszerű kameraállásoknak. Már az is meggyőző, ahogyan a gép változtatja őket, nem válik unalmassá egy hosszabb ütőssorozat alatt. Mindegyik más-más aspektusból mutatja a labdát, és szinte nem találom olyat, amelyik nem lett volna ropant látványos. Ehhez jön az, hogy a játékban előrehaladva vásárolhatunk (illetve nyerhetünk) még plusz kameraállásokat, amelyek jelentősen kibővíti a repertoárt. Kétségkívül ez az egyik legjobban sikerült rész a játékban.

A zene a legklasszikusabb értelemben vett tingli-tangli: fulbemászó, ám kissé túlságosan is egyszerű dallamok csendülnek fel, melyek idegesítően illenek – mondjuk egyik sem egy Metallica, de azért a Fásy Múzeum lakásézeres híres előadói fész kenterbe verik. A hangok ellenben már jobbak lettek: az ütések olyan hangja van, amilyenek lennie kell, az ütődörök elmondják, hogy milyen az idő, a szél susog, a gyér közönség tapsol, a madarak csiripelnek – szóval mintha csak egy zajmíkfórt raktak volna a pálya mellé.

Szavatoság tekintetében vizsgázott legjobban a program. Kérel a memokartán egy profil, melyben minden addig elért (és természetesen elmentett) eredményünk statisztikája egy nagy, világosan átlátható táblázatba van sűrítve. A játékban pontokat kapunk minden egyes lejátszott verseny után (az elért teljesítménytől függően) – ezt a shopban elköltethetjük. A boltban használatlan és hasznos dolgok egyaránt szerepelnek (különböző ütők (hat extra van összesen), laszlik (ezekből pedig nyolc), vagy meccsek közben kijátszható kártyák (pl. a gép üssön helyettünk), de ellenpólusunk itt van például) csak a harmadik pályán, tavasszal játszva megjelenő lepke is (...no comment), vagy a menük által látható háttérképgyűjtemény). A szokásos egyéni gyakorlás és verseny-mély mellett játszhatunk egy gépi ellenféllel egymás elleni küzdelmet is (...a legyőzött karakter ezután választhatóvá válik. Megjegyzem, hogy nem az adott karakterünk fejlődik, hanem gyakorlatilag mi magunk – egész pontosan inkább a lehetőségeink lesznek tágabbak. Egy adott bajnokságban győzelmeskedve tapasztalhatunk pontokat szerezni, melyek egy idő után szintugrást eredményeznek, és ezáltal azt, hogy új pályák és bajnokságok nyílnak meg előttünk. Mindegyik szinten nagy viadalon indulhatunk, és hét szint van – ebből következik, hogy összességében 28 bajnoksággal kell megszerezniünk az első helyet. En kb.

## PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ **Ha azz megáll, felveszem a Reset Elek nevet**

8-10 óra után jutottam el oda, hogy az első hét bajnokságot teljesítem (teljesen győzelemmel, azaz az első hely megszerzésével), ebből nagyjából kiszámoltam, meddig szórakozhatunk, amik king fokozaton is teljesítjük a játékok (főleg, hogy derekasan nehezedik). Akik nem letszik a játék, azoknak motíváló érdet lehetne a pályák megnyitása mellett minden egyes szereplő, ütődör, és a különböző zenék, grafikai extrák megnyitása is. Aki csak pár percnyi kikapcsolódásra vágyik, annak ott van a short course, amely egy rövidebb pályát (9 lyuk, 3 ütőből darabonként) tartalmaz. Külön megemlíteném, hogy a játék ad egy kódot, mely segítségével az interneten is közzétehető a legjobb eredményeinket – már ha egyáltalán fölkerülnek a világárglistára.

Szó, mi szó, a játék kétségkívül nagyszerű. Ha nem is igaz-erősen profi szimuláció, de ha kellemes kikapcsolódásra vágysz (szándékosan nem nyugodtat írat, mert időnként azért elkaromkodja magát az ember), akár egyedül, akár egy társaddal, mindenképpen megéri megszerezni, már csak a nagyszerű játékelmény miatt is.

Kozi  
kozi@vogel.hu



■ **Persze, hogy az! Én ütöttem!**

### POZITÍVUM

- Sokféle versenyzési lehetőség áll előttünk
- Egyszerűen élvezetes vele játszani
- Jól megkomponált pályadesign

### NEGATÍVUM

- Messze áll egy valódi, komoly golfverseny hangulatától, kissé gyerekesnek és idiótának hat, főleg a néhol marhaságokat is előzőző bónuszuccuccokkal

### BARÁTKÖZT

- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Hot Shots Golf 3
- Swing Away Golf



22 játékos ■ NTSC ■ www.hotshotsgolf3.scees.com



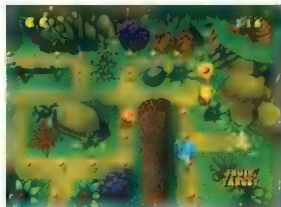
■ **Fantaszikus a lyukérzésem**

## PAC-MAN WORLD 2

■ PAC-MAN MEGAPACIKI

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ: NAMCO MEGJELENÉS: 2002. DEZ. 27. NRSC



## ■ Mi a bigyó az a bogó?

**H** egyáltalán megillet valakit a hires videójátékszár titulus, akkor Pac-Man biztosan. Sonic, Jak és Dexter. Solid Snake és hasonlók társalk még futó gondolat formájában sem léteztek, amikor idestova 22 éve a nagyszájú és falánk sárga kis gömböcske berobbant a játéktérnek csillogó és zajos világába, (sőt, erős gyanúm, hogy az említett „zöldfülek” készítői is még buzgón szórták akkortájt a NAMCO masinájába a muttortól lejmolt/elsórt érméket). Nem is tudom elképzelni, hogy egy vérbeli (vagy egyáltalán: akármilyen) játékos ne találkozzon volna már valamilyen formában Pac-Mannel – méghozzá kortól és nemtől függetlenül. Ugy ’85 körül, ha jól emlékszem, nekem is a második vagy harmadik játékom volt, amit beszereztem a vadontól és tűzfőző Commodore 64-emre, így már nem csak az árkádban menekülhettem a szellemek elől, hanem otthon is.

1980-as „big boom”-ja óta Pekmen (most eskik le, tulajdonképpen milyen félelmetes koppintás a cube-os Pikmin) már sok-sok kalandot átélt: beruházott egy barátóra

(Ms. Pac-Man – ’81), megmenekült különféle támadásoktól (Attack

– ’83), túlélt egy mániát (Mania – ’88), de már

konzolon is feltűnt (Pac-Man World, Playstation – ’99).

A kezemen lévő CD pedig az utóbbinak szerkesztésénél, méghozzá PS2-re fázó nirozva – sírály!

(Amúgy a játék

GameCube-ra is megjelenik.) A sztori szerint Pac-Village lakói békesen sziesztáztak, amikor a négy pajkos szellem (Blinky, Pinky, Inky és Clyde – szegény, egyedül neki van normális neve) szokás szerint a falu környékén csintalankodva egy ősoleg fáról leszakították az aranygyümölcsöket. Ezzel viszont – akaraton kívül – felébresztették az ősi gonosz, Spooky-t, aki megparancsolta nekik, hogy a gyümölcsöket hordják szét a világ különböző pontjaira – gondolom folytatni nem szükséges...

Aki bírja a platformjátékokat, az innentől kezdve teljesen a szokványos sémáknak megfelelően gondolkothat: ■ Pac-Man World 2 fő vonulata ugyanis így manapság igen trendinek minősíthető, háromdimenziós megjelenítésű, külső nézőpontból játszható ügyességi játék – annak minden előnyével és hátrányával együtt. Őt különböző tájakon keresztül kell gyűjtogetnünk különféle dolgokat, amelyek között megtalálhatók az erdős, a vulkáni, a havas hőföld hegycsúcsok közötti helyszínek, de egy víz alatt és egy ódon kastély falain belül játszódó történet is, mintegy kétféle pályával. A már teljesített pályákra a későbbiekben bármikor visszatérhetünk javítani az elért eredményünkön. Feladatunk ugyanis nem merül ki abban, hogy sikeresen – azaz életeink elbukása nélkül – átjussunk egy pályán, ezzel maximum megnyitni a következő szakaszhoz vezető út. A patintott korszakbeli Pac-Manben csak akkor jutottunk át a következő pályára, ha az adott részen minden „pac dot”-ot fölszedtünk – ezek azok a kis sárga bigyók, amelyeket tulajdonképp (a gyümölcsök mellett) gyűjtogetnünk kell. Itt ugyan ez nem így van, de nem árt mindent (az említett pac-dotokat, az összes gyümölcsöt, token (érmét), bónuszcuccokat) felszednünk, mert a program ennek függvényében értékeli a teljesítményünket (%-ban és pontszámban egyaránt).

Mivel Pac-Man jó öreg, kétdimenziós világát kibővítették egy harmadik tengellyel is, a kis gömböcsnek új mozgásokat kellett megtanulnia: képesek vagyunk immár ugrálni, pattogni, üszni, platformok és meredélyek szélén kapaskodni és nem utolsósorban – némi egyhelyben történő földkaparás után – agyugolyóként kilőni. Némelyik funkció egyértelmű, egyik-másik viszont talán némi magyarázatra szorulhat. A pattogással gyakorlatilag nem ugrunk magasabbra, ellenben rendkívül jó szolgálatot tesz az ellenfelek palacsintává lapításában, ezenkívül ezzel a módszerrel nyithatunk ki ládákat és dobozokat, valamint így aktiváljuk a földön lévő kapcsolatokat is. Az „agyugolyó-kombo” szintén kettős szereppel bír: egyrészt ez is egy támadás-fajta – némely ellenfél-típust pukkasztathatunk ki vele, másrészt a nagyobb szakadékoknál és hasadékoknál messzebbre történő ugrásként is funkcionál (ezek a helyek kis ugratóska vetéti magukat észre). Ami az üszást illeti, két típusa fogunk találkozni: az egyik – egyszerűbb – esetben, amikor valami édesbívni kell ügyködnünk, ahol a felszínen maradva simán irányíthatjuk ■ figurát, a vízből pedig egy gombnyomásra kiugorhatunk, hogy megdöcögjünk a fölötté lebegő tárgyakat. A tenger alá szálva (természetesen békátalppal) viszont



## ■ A kos nem túl okos – kizárólag öklelni tud



## ■ Most szemből is lencsevégre pactam...izé, captam!

folymatosan úszunk és csak a haladás iránnyát tudjuk befolyásolni, sajnos egyhelyben való lebegésre nem adatik lehetőségünk. Legnagyobb örömünkre (bár játék közben gyakran krokodilkönnyekezt tudnánk emiatt hullatni...) kibővítették az ellenfelek palettáját is, az említett négy ganxa szellemem kívül mindenhol az adott miliónek megfelelő lények (és veszélyes tárgyak) kell figyelnünk. Van itt minden, mint egy jó kínai paccon: pókok, kisebb-nagyobb harapós kedvű avagy gázfúgó lények, csontvázkatónak, tengeri kigyók és így tovább. Egy részüket a már említett módszerekkel lehet kipipálni, a többi egyszerűen kerüljük el. Minden szakaszon találkozunk a jó öreg szellemecskekkel is, amelyekhez alapállapotban hozzáérve rögtön meghalunk (ellentétben a többiekkel), ennek szellemében megmaradt a felhívott nagy pac-dot, amelynek bekebelezése után egy ideig mi okozunk a testi kontaktussal azonnali szellemirtást, és ők menekülnek előlünk. Em-



## ■ Nem állók a legbiztosabb lábakon, illetve nem állók a legbiztosabb kezekben...





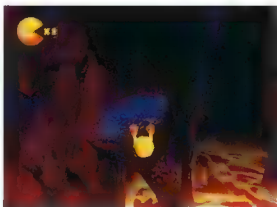
■ A PS2 Terminátor-effektet is könnyen generál



■ Sue neve találó: Csala Zsuzsához hasonlíthatnánk leginkább

lítésre érdemes ■ felvehető cuccok közül a vas-dot, mely megnöveli súlyunkat, és így a tőfeneken lévő ládákat is kikukathatjuk, illetve a mini-dot, mellyel (sárga)borsószem-nagyságúra vagy össze húszunk, hogy az apróbb barlangokba is beférjen.

Térjünk rá arra, milyen helyet is foglal el a Pac-Man World 2 a PS2-re manapság dömpingszerűen érkező, hasonlóságot platformjátékok közt. Nem rögöm fel a szokásos sorrendet, és ■ grafikával kezdem, noha a játéknak kétségkívül nem ez a legerősebb oldala. Ami azt illeti, ha csak úgy magában nézzük, nincs is vele semmi gond: a kalandnak nekikezdve szépen textúrázott, ragyogó színű és változatos pályák sorozata áll előttünk. A három dimenzióba való áttűtést nagyszerűen sikerült, könnyen áttekinthetőek ■ pályák, kedvünkre forgathatjuk a kamerát, és mindezt a PS2 szaggatásmentesen, tökéletes sebességgel jeleníti meg a TV-képernyőn. Ide tartozik, hogy a kamerakezelés – ami pedig nagyon könnyen tönkrevághat egy ilyen stílusú játékot – meglepően jóra sikeredett, és soha nem találkozom ezzel az általános problémával, hogy nem látom, hol vagyok, vagy hová is ugrom. A játék szereplőinek animálása bár elegendő fázisból áll, semmi kiemelkedőt nem mutat – igaz, lényegében egyszerű figurákról beszélünk, és azt sem lehet elvitatni, hogy ide azért tökéletesen megfelel. A különleges effektusok, amik a PS2 igazi erősségei (pl. fények), nem igazán kaptak nagy szerepet ■ játékokban, és bár a víz egy nagyságrenddel jobb, mint teszem azt az ugyanebben a számban tesztelt Eve Of Extinctionben, de legalább



■ A talaj meglehetősen ingatag a Vul Kán nevű mongol vezér oldalában



■ Óriási dilemma előtt állók: ■ cápa vagy ■ akná?

ennyivel rosszabb is, mint pl. a Dark Cloudban. Az egyetlen problémám a vizuális megjelenítéssel kapcsolatban az, hogy úgynevezett alapvetően – és óhatatlanul – az ember minden hasonló stílusú játékot egymáshoz viszonyít, és ebben ■ tekintetben találkozom már kiemelkedőbb alkotásokkal is ezen a platformon.

A zene végképp kimeríti az átlagosság fogalmát – menteségére legyen szóva, hogy egyáltalán nem hat zavaróan a játék alatt, szépen megbújik ■ háttérben. A hanghatások dettó (mármint semmi extra), de remek ötletnek tartom, hogy (kicsit remélve ugyan, de) megtartották az elhalmozás, a szellemek és pac-dot-ok majsolászának hangját az originál játékból. Hiánytalan viszont, hogy semmiféle szöveget nem hallhatunk a játék alatt, noha Pac-Land lakóival az átvezető animokban és a faluban is beszélünk (bár jobban belegondolva, nagyhirtelen nem is tudom, milyennek képzelem a gömböcskék hangját – esetleg formai hasonlóság alapján felkérhetnék volna Danny de Vito egy ropke színkörre erejéig).

Ami viszont viszi a hátán a programot, az maga a játékelmény. Pac-Land lakói egytől-egyig jó fejek, ■ játékokban pedig minden benne van, ami csak elvárható egy ilyen jellegű platformjátéktól. Sőt, annál jóval több is. Hogy pontosan mit értek ez alatt? Például azt, hogy ■ tenger alatti pályán teljesen más jellegű (noha kétségkívül szintúgy ügyességi) feladat elé állítanak bennünket, mint az addigiakon – egy előrele felé scrollozó pályán kell lavírozniunk (a la Rez) és közben kikerülni az aknákat és az ellenfeleket (először búvárként, majd egy tengeraltjárójában). Egy-egy eldugott dobót felnyitva pedig az ősi játékhöz hasonló, de a PS2 grafikai szintjéhez (na jó, MAJDNEM oda) igazított pályákban is zabálhatjuk a bogycókat (izometrikus nézetből). Nem mehetünk el szó nélkül amellett a ragyogó ötlet mellett sem, hogy Pac-Village-ben van egy arcade-terem, ahol is a Sue nevű pac-hölgy ■ göré, és szerepel itt az előzőben említett régi játékautomaták virtuális mása, amelyeken játszani is lehet! Ez (legalábbis az idősebbek számára, akiknek ez már legenda, és még játszottak ilyen ódon módon) egy-érfőz hihetetlenül rulez, másrészt így legalább az ifjúsok is megtudhatják (noha nyilván megmosolyogják) mire is kattant rá az ifjúság 15-20 évvel ezelőtt. Egyébként a PMW2 pá-



■ A mérete alapján ez csakis Pac-Tyson lehet

# PLAYTEST

PLAYSTATION 2

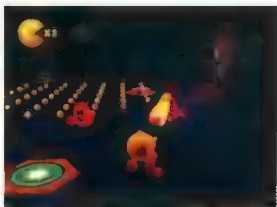


■ ■ ■ living in a yellow pac-marine... – oké, de meddig?

lyái is szerepelnek az egyik itteni automatában, tehát az addig megnyitott pályákat így módon kicsit másképp is újra lehet játszani. Az egyetlen apró szépséghibája a dolognak, hogy Zsuzsi (illetve a gép) addig nem enged minket játszani, amíg a megfelelő számú érmet össze nem gyűjtöttük – ezek pedig igen-csak néztek vannak hintve ■ pályákon. Mindent összevetve a játék – minden egyes részleddel teljesítésével együtt – emberkétől függően olyan 20-30 órányi tiszta játékidőt kínál, azt hiszem ez ebben ■ stílusban igen jó eredménynek számít.

Mit is mondhatnék zárszónak? Talán azt, hogy kellemes meglepetés volt számomra és a játék – ■ haverok előtt ugyan nem ezzel a játékkal kell konzolunk tudását megvillantani, de fiatalabbnak az stílusa, idősebbeknek pedig a hangulata és az emlékek miatt érdemes a PS2-be bePacolni. Hogy aztán Pac-Man hogyan állja meg ■ helyét a mai platformstárók világában, az a jövő zenéje. Nálam mindenesetre a sorozathoz méltónak találtott ezt a játék is – úgy fest, a Namco mindent megteszt azért, hogy Pac-Man valóban örökéletű legyen...

Kozi  
kozi@vogue.hu



■ Pacoljunk és pucoljunk innen!

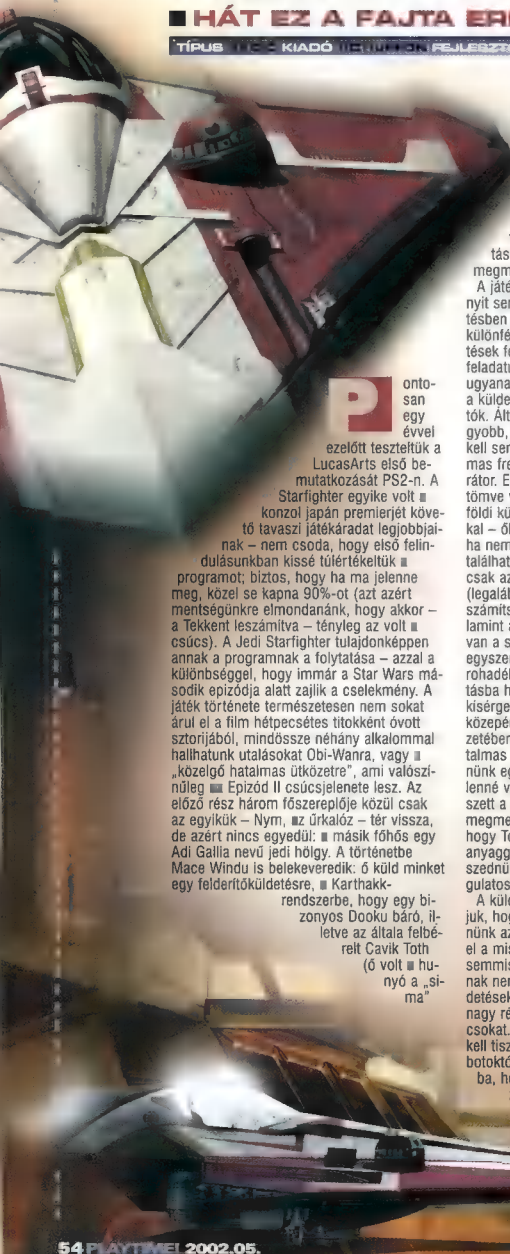
POSITIVUM			
■	Ötletes pályák		
■	Hamisítatlan hangulat		
■	A régi gépek automatái királyok		
NEGATIVUM			
■	Kevés speciális effekt		
■	Volt már látványosabb platformjáték		
BÁRÁNK BÉT			
■	J & Dexter	02/02	93%
■	Pac-Man World		
■	Crash Bandicoot	02/03	79%
GRAFIKA			
HANG		73%	
ÉRTÉK		83%	

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.namco.com

# STAR WARS JEDI STARFIGHTER

■ HÁT EZ A FAJTA ERŐ MÉG MINDIG NEM TÚL NYERŐ

TÍPUS: KÍADÓ: LUMEN PUBLISZTÓ: LUMEN PUBLISZTÓ: 2002.03.28. NTSC 2002.03.28. PAL



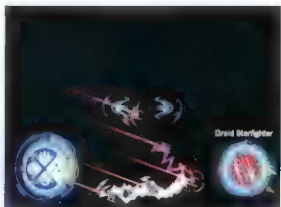
Starfighterben is) gyanús ügyleteinek utánajárunk. Hamar kiderül, hogy a kettős céljai ellentétesek a miénkkel: a Köztársaságból próbálják meg kiharítani saját birodalmukat, az ellenálló világokat (és az esetlegesen titkoltakodó jediket) pedig egy új vegyi fegyverrel próbálják meg jobb belátásra bírni. Lehet tipelni, hogy ki fogja megmenteni a világot...

A játékmenet tulajdonképpen egy fikarcnyit sem változott, ezúttal is kétféle küldetésben lesz résznünk: az űrcsaták, illetve a különféle bolygók felszínén játszódó küldetések fele-fele arányban vannak jelen. Bár a feladatunk tulajdonképpen mindenhol ugyanaz (szétlőni minden ellenséges hajót), a küldetések mégis változatosságnak mondhatók. Általában mindenhol van néhány nagyobb, főbb célpont, amiket feltétlenül meg kell semmisítenünk: egy reaktor, egy hatalmas fregatt, vagy éppen néhány pajzsgenerátor. Ezek mellett természetesen minden tömve van kisebb vadászgépekkel, illetve földi küldetésekben tankokkal, harci robotokkal – ök csak zavarásként vannak jelen, bár ha nem figyelünk rájuk, akkor néha ök is eltalálhatnak minket. A változatosság nem csak az ellenfelek számában keresendő (legalább 20 ellenfélünk lesz, ehhez még számítsuk hozzá a szövetséges hajókat, valamint a tiltkos gépeket – így már 40 körül van a számuk), hanem abban is, hogy az egyszerű alapfeladatot („lőjük szét a sok rohadékot!”) rengeteg különböző megvilágításba helyezték. Lesz résznünk szállítóhajó kísérgetésében (egy aszteroidamező kelles közepén), egy kommandós-akció légi fedezetében, le kell majd bombáznunk egy hatalmas reaktort, vagy éppen meg kell védenünk egy bedokkolt, és így mozgásképtelenné vált kirkálót. Nekem az a küldetés tetszett a legjobban, amikor egy várost kell megmentenünk attól a szomorú sorstól, hogy Toth lebombázza őket a halálos anyaggal – itt a levegőben kirkálva kell leszűrnünk a bombákat, ez tényleg elég hangulatos!

A küldetések kezdetén mindig elolvashatjuk, hogy mi lesz a célunk, mit kell teljesítenünk azért, hogy a játék sikeresnek fogadják a missziót (például hogy mit kell megsemmisítenünk, vagy hogy melyik űrhajónak nem szabad felrobbannia). Ezek a küldetések alatt változhatnak – sőt az esetek nagy részében többször is kapunk új parancsokat. Az egyik küldetésben például meg kell tisztítanunk egy légikikötőt a harci robotoktól, majd be kell repülnünk a hangárba, hogy leszedjünk egy rádióadót. Ha ezzel is végeztünk, akkor néhány pajzsszel kell hatástalanítanunk, és végül le kell bom-



■ Ha ■ a Jediknél ■ munkakocsi, akkor én is beállok



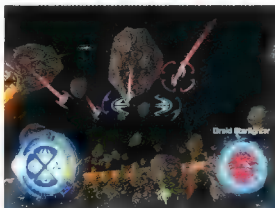
■ Na, ílyet még Yoda sem tud...!

báznunk a reaktort – ez talán a legösszetettebb feladat, de legtöbbször kell rá számítanunk, hogy az előre megadottnál jóval több dolgnak lesz. A kötelező elintéznivalók mellett minden pályán lesz egy bónusz küldetésünk is, amit ugyan nem kötelező megcsinálni, de ha kitüntetéssel szeretnénk befejezni az pályát, akkor ezt sem hagyhatjuk ki. Ezek a feladatok legtöbbször abból állnak, hogy néhány extra célpontot is meg kell semmisítenünk. Ha ez még mindig nem jelentene elég tennivalót valakinek, akkor az megpróbálhat rátálni az elrejtett feladatokra – ezekből is minden helyszínen van egy. Erről semmiféle tájékoztatást nem kapunk, csak akkor derül ki, hogy mi is volt az, amikor – véletlenül – teljesítettük; ekkor egy újabb érmével leszünk gazdagabbak. Igazából ezek a feladatok sem túl nehezek (itt is hajók kilövéserőli van szó általában, de az időkorlát is elfordulhat), csak hát a mázlinkon múlik, hogy megtaláljuk-e...

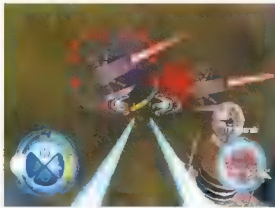
A játék irányíthatósága kicsit romlott az előző részhez képest, rengeteg gombot kell egyszerre nyomkodnunk, néha akár 5-6-ot is egyszerre – hiába ismerjük tövőrlő-hegyre a kontrollert, meg fog gyúlni a bajunk vele. Nyom hajó! ■ Havocon az alapfegyver mellett négy különböző bombát is találhatunk, míg Adi Gallia kísérleti Jedi Starfighterében az Erőt használhatjuk.

Ez utóbbi nekem igencsak büzl: ■ filmekben az Erő legdurvább megnyilvánul-





■ Ennyivel talán még Han Solonak is meggyűlt volna a baja



■ Affene, ilyen közelről is mellétráfltam!

nulása ■ Császártól származott – az Erővilámról volt szó, ami ugye még megőlni sem volt képes Luke-ot. Erre most jön egy noname jedi, és körülbelül ötpercenként löki olyan erős villámokat a saját űrhajójából (!), amik könnyűszerrel végeznek 3-4, akár több kilométerre lévő vadászgéppel. Vagy: Adi Gallia úgy dönt, hogy lelassítja az időt, csettint egyet, és szinte megáll körülötte a dolgok folyása. Ez nekem kicsit durva volt, arról nem is beszélve, hogy Max Payne forog a sírjában...

Az érmek gyűjtögetése egyébként azért hasznos, mert ezek segítségével hozhatunk elő új hajókat, illetve egyéb dolgokat a programban. Összesen kilenc rejtett hajót hozhatunk elő a játékban (köztük a klasszikus Tie Fighter és X-Winget, vagy éppen Boba Fett hajóját, a Slave 1-et), melyeket aztán bármelyik küldetésben kipróbálhatunk. Na persze ez nem feltétlenül jelent



■ Ennyi volt, mehetünk is haza



■ Ismerős, nagyon ismerős...

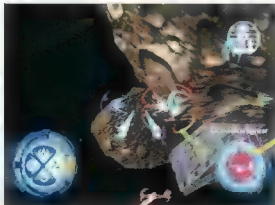


■ A mieink vesztesre állnak, ideje segíteni nekik

előnyt, hiszen egy nehézbombázóval könnyen megjárhatjuk egy intenzív, gyors kanyarodást kívánó űrharban. Nem csak hajók lehet nyerni, hanem egyéb dolgokat is, például képeket a játék terveiből, interjúkat a készítőikkel, még egy poénos kis rajzfilm is van. A legerdekesebb talán mégis egy fejlesztés alatt álló LucasArts-játék promódnyaga: itt mutatkozik be először ■ Star Wars Bounty Hunter nevű program, amit egyelőre PS2-re és GameCube-ra jelentettek be.

Az eredeti Starfighter legnagyobb hibája kétségkívül az volt, hogy ■ fejlesztőknek nem volt ideje/szorgalma kitanulni a PS2 bonyolult architektúráját: a játék szaggatott és illetlen sűrűséggel fagyott le. Azóta eltelt egy év, és olyan, technikailag szinte tökéletes játékokat láttunk, mint a Jak Dexter vagy a Metal Gear 2 – ■ Starfighter-csapat pedig megmaradt ugyanazon a szinten, ahol voltak. Egész egyszerűen elkesztő: a Jedi Starfighter sokkal lassabb (!), mint elődje, és most már nem csak akkor szaggat, amikor mondjuk tízen vannak a képernyőn, hanem akkor is, amikor nagyon közelről nézünk egy robbanást. A fejlesztők boldogan mondták egy interjúban, hogy a játék teljesen folyamatos, 60 képkocka/másodperc sebességgel száguld, csak néha vannak kisebb „rebbenések”... Ehhez képest a PAL-verzió szánalmas, de ahogy olvasgattam az amerikai véleményeket, ott sem volt minden rendben... Emellett valahogy nem tudok lelkesedni azért, hogy a hajók részletesben kidolgozások, és hogy az átvezető jelenetek sem olyan borzalmak, mint az előzőben voltak (igaz, legfeljebb közepesnek lehet őket nevezni). Noha a grafika nem változott az eredeti Starfighter-hez képest, ■ zenében már tapasztalhatunk némi fejlődést – megszólal néhány, eddig ismeretlen dallam, ezek már a második epizódából származnak.

Már az eredeti Starfighterben is volt néhány pálya, ahol lehetett kettlen is játszani, erre most sokkal nagyobb figyelmet fordítottak – akár az egész kampányt lejártszhatjuk kooperatív módban. Természetesen nem változtatás nélkül: a rejtett küldetések például ilyenkor mások lesznek, és néhány alkalommal arra is lesz lehetőségünk, hogy mik az egyikünk vezeti az űrhajót, a másikunk a lézerágyúval tüzel. Ha végigküzdöt-



■ Bújócskázni akarsz?

## PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ A régi kedvenc még mindig megbízható

tük ■ történetet, megszerezünk minden hajót és egyéb bónuszt, még mindig nincs vége ■ játéknak: néhány extra pályán próbálhatunk szerencsét egymás, illetve a gép ellen. Ezeket ■ küldetéseket szintén a bónuszok között találhatjuk meg.

A Jedi Starfighter számomra nem váltotta be a hozzá fűzött reményeim. Technikailag semmit sem fejlődött, és ami egy éve nagyszerű volt, az ma már csak közepes, és amilyen hibákat akkor elnéztünk, azok felett ma már nem tudunk csak úgy elsiklani. Persze van pár jó újítás (mint például az, hogy a gyakorlás-módban tényleg mindenre megtanít a gép, nem csak az alapokra); de az mindenképpen elmondható, hogy ha a programozók jobban megfigyelték magukat, akkor minden – de főleg az értékelőben mosolygó százalékok – másképp alakult volna. A szerkesztőségben ugyan a szaggatásra hivatkozva többen visszautasították, hogy játsszanak vele. Ha ennyire azért nem is rossz a helyzet, de nem sikerült nagyon felülmúlni az elődöt...

Grath  
grath@mail.datanet.hu



■ Ha nem akarunk pár millió halottat, akkor jobb, ha kilőjük azt ■ rakétát

### ■ POZITÍVUM

- Változatos, érdekes küldetések
- Rengeteg megszerezhető hajó és extra
- Kooperatív módban végig lehet vinni az egész játékok

### ■ NEGATÍVUM

- Lassú, szaggat, és néha lefagy
- Az Erő használata „Star Wars-hűlen”
- A történet nem ■ igaz

### ■ BARÁTOK KÖZT

- Starfighter 01/05 90%
- Jedi Starfighter
- Colony Wars Red Sun (PSX)

### GRAFIKA

### HANG

### ÉRTÉK



■ 2 játékos ■ PAL ■ [www.jedistarfighter.com](http://www.jedistarfighter.com)

STAR WARS  
OBI-WAN

■ AZ ERŐ EGYSZER ÚJRA VELÜNK LESZ...

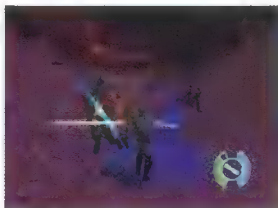
TÍPUS KIADÓ FEJLESZTŐ LÉTSZÁM MEGJELÉSE BODÓDÍJ, PÁL



■ Nálad van? Mert nálam sincs...

**A** Star Wars-világ az elmúlt két és fél évtized során egyre többek kedvencévé vált, ennek ellenére a téma köré épülő játékok elég kis hányada lett igazán sikeres. Lehetne most címekkel példálózni, de mivel mindenkinek más tetszik (illetve: pont nem tetszik), ezért nem is igazán kezdenék bele. Egy dolog viszont tény: a LucasArts még mindig nem nyerte vissza azt a régi hírnevét, amikor is minden töltő klikerült játék tuti siker volt. Gondolom a bevezető már kitaláltatok, hogy az Obi-Wan-tól sem vagyok túlságosan elragadtatva.

Történi pedig egyszer, hogy a LucasArtsnál elkezdtek fejleszteni az Obi-Wan-t. Az eredeti tervek szerint PC-re kellett volna megjelennie, de a projektet a megjelenés előtt röviddel hirtelen áttették Xboxra. Ennek az okát csak sejtteni lehet, de nagy valószínűséggel úgy hívják, hogy Jedi Outcast (PC). Az említett játékok mindenhol áradtak a tesztek, jobbnál jobb értékeléseket kaptak. Mindentudó kollégám, Sasa, a PC Guru őrjöng betűtíveje is 96%-os értékeléssel illette a remekművet. Lehet, hogy LucasArtsék nem akarták elrontani az egyik



■ Ezek a bucalakók sohasem tanulnak a jóból

játék által megszerzett elismerést egy másik – ugyanarra a platformra készült, de gyengébb – játékkal?

Még mielőtt mindenki temetni kezdené a játékot, meg kell jegyeznem, hogy az Obi-Wan nem is olyan rossz, mint ahogy azt a legtöbb netes magazinban leírták. A fikázó „teszterek” aligha játszottak 10 percnél többet vele, ami azonban édeskeves a korrekt megítéléshez. Két kört nyomni egy címmel és utána kijelenteni róla, hogy szemét – ez nem az én stílusom. Természetesen – többek nagy csodálata – végignyomtam a játékot, és így már egészen más véleményem van róla, mint a kezdetekkor. Igaz, hogy vannak benne elfülsérlő dolgok, de egyik sem olyan durva hiba, hogy ne lehetne túllenni magunkat rajta. Ha pedig már rendesen ráállt a kezünk a játékra, néha még abbahagyni is nehéz.

Az Obi-Wan története az Episode 1 időszakában játszódik. A teendőink Coruscanton kezdődnek, és természetesen a Naboon végződik. Ha valaki jobban belegondol, akkor már ki is találta, mi lesz a végkifejlet. A pályák egyre hosszabbak és nehezebbek lesznek, az ötödik küldetésorozatban pedig már alaposan fel kell kötnünk az alsóneműnk. A játék valamennyire hű maradt a filmhez, de némi csavart azért belecsempészték a készítő.

Amidala hercegnőt például többször is meg kell mentenünk, többek között még a Tatoine-ra is el kell ugranunk, hogy kiszabadítsuk a gaz bucalakók fogságából. A játékból mesterünk, Qui-Gon Jinn majdnem mindig velünk lesz, és egymással kooperálva kell megoldanunk a feladatokat – ami persze nem jelenti azt, hogy nem lesznek szóló akciók.

Sőt! A játékok

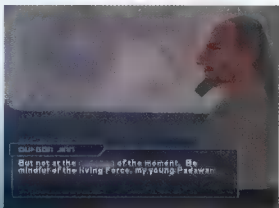
vé-



■ Ez a mikulás mit settenkedik itt?

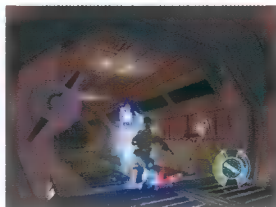
ge felé már sokkal több dolgot „biznak” ránk egyedül, miközben mesterünk a pálya másik felén hanteli a robotokat. A játékból a Jedi-tanács tagjai előtt is bizonyítanunk kell a rátermettségünket, és a továbbjutás érdekében többször meg kell vívunk a Jedi-mesterekkel. Ezek a csaták eleinte nem lesznek túlságosan nehezek, de a játék vége felé már igen izaszó küzdelmeknek nézünk elébe. Mace Windu legyőzése például másfél órába telelt, pedig többször álltam nyerőre. (Egyébként szerény véleményem szerint ezek a Jedi-viadalok teljesen értelmetlenek, és nyugodtan kihagyhatók volna a játékból, vagy meghagyhatók volna öket áttelepítő (azaz bónusz) küldetésnek.)

Ha valaki rászánja magát az Obi-Wan végjátására, érdemes a gyakorló küldetéssel kezdeni. Az én Review-kópiámon sajnos ez a rész valami oknál fogva nem volt teljesíthető, de az alapok elsajátításához mindenképpen ajánlott. Az Obi-Wan irányítása ugyanis egy picit eltér a megszokottól. Jedi-tanoncunk mozgatható a bal joy-jal történik, a jobb pedig a fénykarddal való hadonászásra használható. Ez utóbbi sajnos elég frusztráló, tudjuk sokat fogunk bosszankodni miatta. Ha viszont a „mestereivé” válunk, akkor már nem lesz probléma, hogy egy adott helyzetben milyen irányú csapást akarunk mérni az ellenfélre. Az akciógomboknak két funkciója van: A normál üzemmódban a zölddel ugorhatunk, a kéikkel guggolhatunk, a pirossal akrobatikázhatunk, a sárgával kapcsolatokat és ajtókat üzemeltethetünk. A fekete gombbal 180 fokos fordulatot végezhetünk (nagyon hasznos!), a fehérrel pedig nézelődhetünk. A bal flippergombot lenyomva tartva az Erőt tudjuk használni, ekkor az akciógombok a következőket jelentik: ■ zöld a force-jump (erő-ugrás), ezt



■ A nevem Cyrano-Gon Jinn





#### Odasüss, kóbor robotok!

használna sokkal magasabbra vagy távolabbra szökhetnénk. A két gomb a force-pull (húzás), amivel könnyedén kikaphatjuk ellenfeleink kezéből a kézfegyvereket (a kézfegyvereket nem). A piros gomb a force-throw (dobás), amivel különféle tárgyakat tudunk az ellenfelekhez hajigálni. A sárga gomb a force-push (lökés), ezzel az ellenfeleinket tudjuk hanyatt taszítani. Lehetőségünk van a fénykardunk elhajítására is, ami szintén Erőt „fogyaszt”. Ehhez a jobb joy-t (amivel kardozunk) kell benyomni. A kard repülési ideje (távolsága) függ az erő csökkenés nagyságától – amit egyébként teljesen lezabál. Az Erő alkalmazásának szerintem itt eredetileg vége is volt, de a Max Payne megjelenése az Obi-Wan készítőit meglehette. A fehér gomb le nyomásával egyfajta Jedi bullet-time-ot (force-view) aktiválhatunk, ami lelassítja az időt. (Öszintén megvallva szinte sohasem használtam, bár lehet, hogy van némi haszna.) Jedi lovagok elleni küzdelemben.) Valamire viszont tuti jó: nyugodtan „vakítani” lehet vele a bűmészkódokat. Kihagytam a felsorolásból a jobb flippergombot, amivel az oldalazást illetve a célpont befogását aktiválhatjuk.

Az Erő alkalmazására szinte mindig szükségünk lesz, amire viszonylag hamar rákényszerít a program. A legtöbb ellenfélünk löföggelverrel támad ránk, fényszablyánkat viszont igen rövid hatótávolságú. Bár hősünk automatikusan kivédi kardjával a fejele tartó lövedékek nagy részét, nagy tömegű ellenséges tüzet nem képes elhárítani. Marad tehát a fegyverek eldobása, a dobálózás vagy a röp-



#### Bocs haver, de nincs nálam a vörös ráznivalóm



#### „Arra mentek!”

#### Repül a pléhdoboz, ki tudja hol áll meg...

tetés. Kiválóan használható kombó a force-push és a karddal előre csapás. Ezzel a módszerrel minimum két malfaszt bevihetünk a földön fekvő ellenlábcsunknak. A fénykard mellett nem sok egyéb fegyvert használhatunk a játékban – gránátot viszonylag hamar találunk, a mesterlövészpuska viszont csak a harmadik küldetessorozatban fog megjelenni. A tárgyak (így a fegyverek) kiválasztása a kereszt gombbal történik. Jobbra-balra irányban lapozhatunk, az előre iránnyal aktiválhatjuk (a kardot is), a hátra iránnyal kikapcsolhatjuk az adott tárgyat. A puská kezelése egyszerű: az aktiválás után megjelenik a célkereszt, amit a bal joy-jal irányíthatunk. Lőni a jobb joy benyomásával tudunk. A gránátot az aktiválás után a jobb joy hátrahúzásával tudjuk eldobni. Minél tovább tartjuk a kart hátrahúzza, annál messzebbre repül a gránát. Érdekes egyébként, hogy a fénykard ereje mennyire le lett gyengítve (és nem csak ebben a játékban). Az első Star Wars-szériában (Episode IV-V-VI) a szereplők mindent szétkaszaboltak a karddal, szinte nem is volt olyan anyag, amit ne vitt volna ripitára. Ebben a játékban viszont még a buclalakók is rohögve blokkolják a kardcsapásainkat a puskáikkal. Tudom, hogy túlságosan egyszerű lenne a játék, ha mindenkit egyetlen csapással leteríthetnénk, így viszont alaposan ledegádráltuk ezt a legenda fegyvert.

A játék legvitatottabb negatívuma az irányítás mellett a grafikai megjelenés. Tény, hogy nem az Obi-Wannal fogjuk bemutatni a haveróknak vadonatúj Xboxunk brutális grafikai képességeit. Az első pálya valóban elég sivár, és még jópár – szintúgy átlagos – is követi, de ha már eljutottunk Theed városába, akkor rögtvest meg fog változni a véleményünk. Nagyon szépen lemodellezett épületek, hatalmas mélység és irtózatossá magasságok jellemzik ezt a részt. A legszembetűnőbb dolog pedig az a gyönyörű víz-effekt, amit a mocsaras pályán már elvileg láthattunk, de ott nem volt annyira feltűnő. Theed városában szinte minden kis teret szökőkutak vagy vízesések ékesítenek, az épületek között pedig az egész várost át-szelő csatornarendszer kanyarog – víz tehát mindenütt van, és dőbbenetesen szépen néz ki. A DOA3-ban egy picit szebb a víz fizikája, de az Obi-Wan sem szégyenkezhet. Tuti fix, hogy a MicroSoft egy víz-effekt generátort is mellékel a fejlesztő kitéhez, és azért van szinte minden programban kihasználva ez a lehetőség. A pályák grafika mellett a szereplők kinézete is átlagos, Obi-Wan egy kicsit kölyökképre sikerült. Qui-Gon Jinnnek meg akkora cserpákot terveztek, hogy még Cýrano is megirigyelhette. Ellenben a robotok nagyon jól sikerültek. Érdekes módon nekem az egész grafikai megjelenés egy kicsit rajzfilmhatásúnak tűnt, pedig hát nem az. Ha közelről megnézzük, akkor még az is feltűnhet, hogy Obi-Wan figurája még saját magára is árnyékokat vet – és nem csak egyszerűen besötétült, hanem a ruhájának a redőit is látszanak. Kérem szépen, ez nem csúni, de ezt az időt és energiát a játék többi részének csinosítására is felhasználhatták volna.

#### Royal Battle - mindenki mindenki ellen

Az Obi-Wan legtekélyesebb része kétségkívül a hang szekció – igaz, ez az, amit nem is lehet elrontani. John Williams zenészi lenyűgözően mindig megfog, felborzol és megnyugtatót. (Hehe, tizenhatodik jelölése alkalmából csak kapott végre egy Oscar-díjat is!) A hangeffekték úgy szólnak, ahogy az a nagy-könyvben meg van írva. A fénykardok bűgösa, a lézerfegyverek vinnyogása vagy a robotok szövege – mind az eredeti filmből lett átvéve, és rettenetesen sokat dob a játék hangulatán. A szétkaszabolt robotok szikrázó agóniája pedig egyenesen tökéletes. Sajnos nincs házimozi-hangrendszerem, ezért nem tudom, hogy Dolby Digitalban hogy szól a játék – de már a sztereo hangnak is elég nagy „tere” van, és a hangok pozícionálása is egészen kiváló.

A LucasArts lassan kezd magához térni, és talán ennek egyik közbenső darabja az Obi-Wan. Átlagos akciójáték, egyre nehezede a tettemenlet, átlagos grafika és kitűnő hangok. Aki szereti a Star Wars-világot, az nem fog benne nagyot csalódni. Maximum egy kicsit...

Sakman  
sakman@vogel.hu



#### Amidala bátor kislány, de nem árt vigyázni rá!

#### POZITÍVUM

- Kitűnő Star Wars hangulat
- Hosszú, változatos küldetések
- Theed városának kivitelezése

#### NEGATÍVUM

- A grafika nem az Xbox képességeit idézi
- Helyenként nagyon csúnyán beszárog
- Az irányítás egy kicsit nehézkes, nehezen megtanulható

#### BARÁTOK KÖZT

- Genma Onimusha
- Azurik
- Star Wars Episode 1 – Obi-Wan

GRAFIKA 86 %

HANG 92 %

ÉRTÉK 71 %

1-2 játékos ■ PAL ■ www.lucasarts.com

EVE OF  
EXTINCTION

A RÉGI RECEPT - NÉMI ÚJ FŰSZERREL

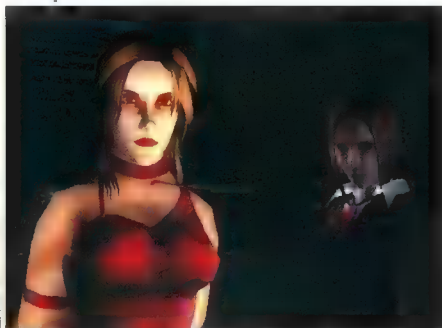
TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

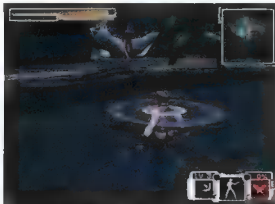
2002.03.22. NTSC 2002.03.22. PAL



■ Héllő lányok! Iszunk valamit előtte?

**N**incs új a nap alatt – tartja a mondás, és ez így is van, már legálábbis ami az akciójátékokat illeti. Az Eve Of Extinction tökéletesen beleillik abba a sorba, amelyet olyan nevek fémjelznek, mint a Zöld, vagy – hogy ne szaladjunk ilyen messzire vissza a múltba – a Devil May Cry, esetleg a Maximo. Ezen játékok célja tulajdonképpen össze is foglatható egy rövidke mondatban: „mész, oszt gyaksz”. A játékok előrehaladva egyre jobb fegyvereket szerez, a pályák végén pedig jön egy födéltség, hogy némileg több borsot törjön az orrod alá. Ez a szegmens meglehetősen telített, épp ezért a fejlesztőknek némi újdonságot kell belecsempézni a programba, hogy legalább egy kicsit is figyelemfelkeltő játékkal tudjanak előrukkolni, avagy olyan hihetetlen minőséget kell prezentálni, ami az új ötletek hiánya mellett is eladja a játékot. Ami az illeti, jelen esetben ezt a célt nem sikerült 100%-osan megvalósítani...

Az EOE sztorija a szokásos sci-fi, cyber blódi. A nem olyan távoli jövőben járunk, ahol a világ legnagyobb manufaktúrája, a biogenetikai profilú Wisdom Corporation – jó öreg manufaktúrálatokhoz méltóan – a világuralomra törekszik, és kíméletlen speciális ügynökeik mindenütt jelen vannak, hogy érzéssék és érvényesítsék hatalmát. A vele-



■ A partraszállás nem kecsegtet sok reménnyel...



■ Haláli tej ez a Josh gyerek...

jég romlott cég velejéig romlott vezetősége egy újfajta fegyverben találja a célhoz vezető út kulcsát: ez pedig len a „Legacy” névre hallgat. A fegyver gyakorlatilag egy különleges fém és egy emberi lélek kombinációjából áll (nagyjából úgy kell elképzelni a kinézetét, mint a Star Warsból már ismerős lézard markolatát), melybe különböző kristályokat helyezve, az azoknak megfelelő, legváltozatosabb fegyvereké alakul át.

Mi egy Josh Calloway nevű fickót alakítunk, aki a cég alkalmazottja, és természetesen semmit sem tud a vezetőség háttérben folyó dróti manipulációról. Ő a kiválasztott, aki birtokolhatja a Legacy-t – az egyetlen apró bökkenő csak az, hogy a vállalat a fegyverbe plántált emberi lélek szerepére pont az ő barátnőjét, Ellet Evergrandot szelme ki (kissé beteljes is) dolog, ugyanis a lányka szintén a vállalat alkalmazottja, kutatóként tevékenykedik Wisdomnál. Verbalis kapcsolatokat ugyan megmarad, hiszen Ellet késsz arra, hogy Joshhoz szólna a fegyverből, de a fizikai kontaktus nem igazán jöhet létre – ezt pedig főhősünk (talpí férfiú lévén) nem tűrheti. Elindul hát hosszú útjára, hogy megbeszélje személyesen is a vezetőséggel, hogy mégis hogyan képzeltek ezt az egész hercehurcát. A történet folyamán a lehető legnagyobb plágiumoknak lehetünk szemtanúi, ugyanis különböző speciális (szintén egy-egy legacy-t birtokló) föhősségekkel küzdhetünk meg, majd belekeveredek a sztoriba az ősi maya és az atlantisi civilizáció is...

A Yuke's-nál úgy gondolták – mivel a játékokban úgys minden ekörül a különleges fegyver körül forog –, hogy a legnagyobb újítást a harcrendszerben fogják hozni. A Legacy-nak két alapvető támadása van, plusz egy különleges képessége (a „Legacy Drive”), melyet akkor hozhatunk elő, ha a fegyverbe már beültettünk két ragyogó energiagömböt (ezek az ún. „Lay Seed”-ek). A Lay Seedeke általánosan a pályán találhatók meg, ahol magát a fegyvert is megszereztük – méghozzá nagy valószínűséggel egy olyan helyen, ahová elég nehézkes és időrabló módon, sok ugrugrálással, kapcsolók működtetésével, avagy ellenfelek sokaságának kiirtásával tudunk eljutni. Felmerülhet a kérdés, hogy egyáltalán minek ezeket megszerezni, ha már szert tettünk egy nagyszerű és jól bevált fegyverre? Beültetésük azonban elkerülhetetlen, lévén csak úgy tudunk továbbjutni egyes pályaszakasz-



■ Tell Vilmos nyomdokain haladva

kon, hogy ki kell használnunk a különböző fegyverek speciális tulajdonságait. Még egy érdekesség, hogy a fegyvereink gyakorlatilag örökéletűek, sőt, a folyamatos használatukkal szintet is ugranak (maximálisan ötödik szintre lehet őket feltornászni), mely által pontosabb lesznek és a velük bevitt találatok is nagyobbak sebznek. Két fegyvert érdemes külön is kiemelni, ezek ugyanis a rázósabb szakaszokon jelentős (és nélkülözhetetlen) segítség fogtak nyújtani az előrelépésünkben: Az egyik a „Rod” (rud), melyet a födésre Szegegy Bulokát megszügyenítő ugrásokat hajthatunk végbe (messzebbre és magasabba), a másik pedig a Snake Sword, melynek egyik különleges funkciója, hogy egy korlátozott hatótávolságú (sajnos csak vízszintesen működő) csákyként is üzemel.

A fegyvereket gyorsan és egy gombnyomásra váltogathatjuk, akár az ellenféllel való bunyó egy mozdulatsora közben is: tulajdonképpen így csaltatuk elő a játékból a különleges kombók. A Legacy Drive-ok is kellőképp változatosak, nem mindegyik egy óriási sebzés, hanem van pájs, megtévesztő hologram, időlassítás, stb. – a nagyobb baj az, hogy gyakorlatilag semmi értelme ezeket használni. Az átlag ellenfelek (különböző görög betűs kódneven futó ügynökök, speciális katonák) mesterséges intelligenciája ugyanis mélyen az átlag alatt van, a legtöbb szor bambán tűnik, ahogy felszecsázzuk őket. Egész egyszerűen odamegyünk egy feltuningolt fegyverrel és simán – anélkül, hogy bármiféle komolyabb tiltakozásba látköznek – kilélehetjük (akár egyesével), az egész bandát. Ez egy marha nagy rossz pont a szememben, főleg, hogy a nehezégy foko-

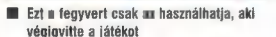


■ Nicsak, erő és jedik dokival vannak?





■ Az isteni dicsfény rám ragyogott



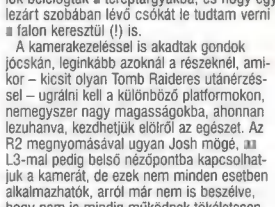
A komolyabb kihívást a főellenségek jelentik, de miután (második-harmadik nekifutásra) rájöttünk, hogy milyen technikát kell ellenük alkalmazni, nem igazán jelentenek veszélyt ők sem. Legyőzősükkel jutunk egyébként új fegyverkristályokhoz, amelyeket rögzest használni is tudunk.

Ami a kalandelemet illeti, nem erőltették meg magukat túlságosan az alkotók: a pályák majdnem teljesen lineárisak, és szinte magától értődik, hogy mikor és milyen trükkökkel végrehatjuk a továbbiakhoz. Arról nem beszélve, hogy a butábbaknak Elie érteni hangja tökéletesen el is sugógja a fegyverből a teendőt, illetve tipikusan szolgáltat a továbbiakhoz (holott ha egyáltalán lenne értelme egy barátónak ilyenként való bezárásának, az pont az lenne, hogy beszélni ne tudjon...) – bár tegyük hozzá, ez az opció kikapcsolható.

Némelyikötöknek ismerős lehet majd ■ QTE (Quick Time Event) alkalmazása – ■ Shenmue-ben találkozhattunk már vele. Arról van szó, hogy egy átvezető jelenet közben (teszem azt, nekünkront egy ellenfél) villámgyorsan megjelenik a képernyőn, hogy melyik gombot kell megnyomnunk – ha ezt



## ■ Penge kis hely ez?



Ennek tetejében ■ standard kamera nem követi a játékos, ergo a legtöbbszor úgy érdemes haladni, hogy folyamatosan nyomva tartjuk az R2-t, ami elég fárasztó, de ha ezt nem tesszük meg, sokszor nem is fogjuk látni, hogy tulajdonképpen kívül is harcolunk.

A főcímezene jól sikerült, de a játék alatt szóló muzsika és a hangok szintén nem nyújtanak semmi kimagaslót. Hiányoltam többek közt a rendszerelt átvezető animációkat is – bár szép számmal találkozhatunk köztes jelenetekkel, de ezek csak és kizárólag a játék grafikus motorjával készültek, ami nem



## ■ Hagyjatok lógva!

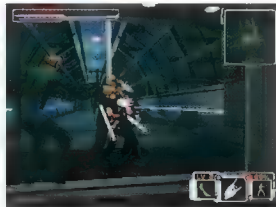


■ Nem kristálytiszta, mit is akar Zera ezzel a kristállyal

minden esetben a leglátványosabb megoldás. Ezeket kívül ■ pályák közti sztori csak egy felirat formájában jelenik meg, ami nem túl szívderejtő látvány. Legalább az elejére készíthettek volna egy animációt...

Mindent összevéve a fellelkesítő pont ott rottantott el a jätéket, ahol a legnagyobb innovációra lehetett számítani: a fegyverek és a kombók változatosság és jók lennének, de nem kell őket használniuk, mert olyan buta az AI, hogy sima bombanyomogatóssal végigtutunk a jätékon – a program pedig pontosan ezzel emelkedhetett volna ki a tucatjátékok tengeréből, mert amúgy minden más szempontból teljesen átlagos. Hétfőnyolcra alatt végre lehet játszani (különösen, hogy egy-egy cseppintő akarárhányzós folytathat, nincs limitálva az életeink száma), és a bónuszok megnyitása sem jelent különösebb motíváló erőt. Olyan az egész, mint egy teljesen szabványos akciófilm: egy szér végigénezt, még az is megeshet, hogy jól szórakoztat rajta, de egy év múlva már nevére sem emlékszel.

Kozl  
kozi@vogel.hu



■ A gamma-ügynök mellékállásban masszírozást is vállal


## ■ POZITÍVUM

- A fegyverek ötletesek, főleg a speckóik
- A főcímmzene jól sikerült
- A pálvák változatosak

## ■ NEGATÍVUM

- ■ kamerakezelés rossz
- Az ellenfelek tökhülyék
- ■ 3D megjelenítés hibái sokszor szembeszökők

## ■ BARÁTOK KÖZT

■ Devil May Cry	02/01	90%
■ Maximo	02/04	87%
■  Extinction		

GRAFIKA		73 %
HANG		75 %
ÉRTÉK		72 %

## SLED STORM

■ SZÁNOM A PÁROM

PUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

LEJÁRÁSI DÍJ

MÉRLEGES

2002.03.13.

NTSC

2002.03.22.

PAL



■ Remélem, pont a nyakába esek!

**A** minőségi sportprogramjairól híres EA Sports szinte mindig nyújt valami újat, amivel általában izgalmasabbá teszi játékeit, gondolkodni csak a PS2-vel egyidőben megjelenő SSX-re, vagy akár a néhány hónappal ezelőtt bemutatott folytatásra, melyekben extrém külsejű versenyzők hajmeresztő mutatványait kellett véghezvinni meredek, hófödte lejtőkön. A szóban forgó Sled Storm névre hallgató játék azonban szakít a tendenciával, ugyanis semmilyen egérférfi utást nem tartalmaz. Sőt, szinte egy az egyben az SSX Tricky koppintásáról van szó, azzal a különbséggel, hogy a snowboardot most felváltotta a motoros szán.



■ Egy balerina veszett el bennem

A játékban tehát motoros szánkóval kell lelikanunk olyan pályákon, ahol még snowboarddal is szinte lehetetlen lenne, ráadásul az ugratokon ugyanúgy speciális trükköket mutathatunk be, melyeket sikeresen végrehajtva pontokat gyűjthetünk, illetve feltölthetjük a képernyő sarkában lévő ún. Storm-csikut, amellyel – négyzet gomb lenyomása után aktiválódik – a lúrbó.

A hagyományos Single Playeren belül megtaláljuk a Quick (gyors lesiklás), a Time Trial (dó elleni) és a Practice (gyakorló) versenyeket egyaránt, de ezeket akár nyugodtan ki is hagyhatjuk az életünkől, mivel nem tartalmaznak többet, mint két pályát ill. három versenyzőt. Inkább álljunk neki a Championshipsnek, azaz a bajnokságnak. Célnünk, hogy a gép által támasztott feltételeknek eleget tegyünk – egyébként ez nem feltétlenül azt jelenti, hogy az első hely megszerzése lesz a cél, de ezt a futam megkezdése előtt a program tudunkra is adja. Ha jól teljesítünk, újabb pályák nyílnak meg, melyek felépítése már ismerősként kósz vissza az SSX Tricky-ből. A versenyoszlat hat menetből áll, hat különböző helyszínen. Ezeket egymás után, sorban kell teljesíteni, lehetőség szerint minden karakterrel. Mindeközben a dobogó legfelső fokát célzozunk meg, mert úgy nyilván biztos továbbjutunk, Győzelem esetén új szánkókat aktiválhatunk, melyből összesen 40 különböző típus van. Ez a szép kerek szám úgy jön ki, hogy minden versenyzőnek 5 gőpe van, alaptól a full extrásig (class 1-5).

Az aranyérem megszerzése azonban némi nehézségre ütközik. Ezt több dolognak is köszönhetjük, de legfőképpen a rossz mesterseges intelligenciának, pontosabban mindenféle intelligenciára utaló lé hiányának. A riválisaink ugyanis nagyon hamar utolérnek bennünket (már ha egyáltalán eléjük tudunk kerülni), és hiába turbózunk szinte folyamatosan, mindig a sarkunkban vannak. Ránk esnek, kiszorítanak és valahogy mindig gyorsabbak, mint mi. Felháborító, hogy ha egy kanyart rosszul vezetünk be, az első helyről minimum az ötödikre esünk.



■ Még néhány centi és lebontom a sátorot!

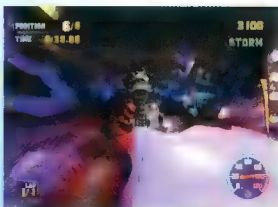
vissa, és ezt a hátrányt visszahozni már korántsem ugyanilyen egyszerű feladat. Ha pedig felborulunk vagy kiszállunk a pályáról, emberünk legalább kétszer próbálja meg beérni szánkóját, amivel rengeteg időt veszítünk, arról már nem is beszélve, hogy a játékos ettől a haját tépi idegességében. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy nem lehetetlen nyerni – csak iszonyú nehéz, így tehát muszáj lesz megkeresnünk a levágásokat, a rövidbe utakat, és nagyon figyelni arra, hogy el ne essünk. A haladási erősen hátráltatja továbbá a pályákon elhelyezett különböző objektumok, amelyekről alig látjuk az utat (hiába a villogó nyíl vagy a fénybója), ha pedig valaki közvetlenül előttünk húzza a gázt, a felcsapódó porhó beteteli az egész képernyőt, és szinte vakon kell haladnunk.

Az irányítás nem fog gondot okozni a tapasztalt játékosoknak, főleg annak nem, aki próbálta már a Tricky-t. A fék gombot még véletlenül se nyomdadjuk, mert sok-sok értékes időt veszíthetünk, elegendő a leveszszük a gázról az ujjunkat, és máris be tudjuk venni még a legmeredekebb kanyart is.

A grafika egyébként elfogadható, a versenyzők kidolgozása eléggé részletes, csak-



■ Lehet, hogy kicsit eltévedtem?



■ Húzom a csikut





■ Most átteksem ■ kormányt hátra!

ügy, mint lánctalpas járműveik. A helyszínek is minden dicsőretet megérdemelnék, bár néha túlzásba vitték a készítőket ■ fényeffektek használatát, ez ugyanis néhol igen zavaró tud lenni. Ami viszont elképesztően látványos, azok ■ trükkök – az ugratokon ugyanis nem árt valamilyen figurát bemutatni, mert csak

■ Ez ■ mozdulat valóban olyan, mint Superman!

igy juthatunk pontokhoz, illetve turbóhoz (amivel egyáltalán esélyünk van ■ győzelemre). A mutatóványt a flippergombok használatával tudjuk kivitelezni – némelyikük elég hájmeresztő, mondhatni már-már túlzás: karakterünk miközben egyik kezével a szánkót markolja, tornászokat megszágyenyítő mozdú-

■ Na, ezt csináljátok utánam!

latokat mutat be a levegőben. A játék sebességérzete nagyon jó, ami leginkább a turbó használatokor érezhető, mert ilyenkor tényleg eszméletlen tempóban gyorsulunk. Szánkóink ebben az esetben fénycsíkok húznak maguk után, éppúgy, mint az SSX-sorozatban. A látványra tehát nem lehet panaszunk, a játék közben szülő hanghatások és zenék viszont teljesen átlagosak.

A Sled Storm tehát egy teljesen hétköznapi versenytájt lett, ami jól bevált sémákat alkalmaz. Sem ■ grafika, sem a játszhatóság, sem az ötletesség szempontjából nem mérőföldök, mert mindent láthatunk már néhány hónappal ezelőtt egy másik játékban. A Tricky után nem nevezném áttörésnek, de azért van benne valami, ami azért élvezetessé teszi: talán ■ trükkök, talán a rengeteg megszerzhető jármű, talán ■ hangulatos pályák, talán ■ többjátékos mód, ahol osztott képernyőn kell legyőznünk játékosársainkat – vagy talán mindezen szempontok összessége. Egy próbát azért mindenképpen megér, még ha nem is merülnek bele túlzottan, mert ebben a műfajban továbbra is az SSX Tricky a csúcs.

Z.G.

corgan@freemail



■ Nem túl barátságos ez a hely

## KARAKTEREK

### ZOE PAYNE

életkor: 20

testfelépítés:

atléta

jármű: 5 egyedi

vezetési stílus:

agresszív

Régi ismerős az SSX Trickyből. Kicsit lassabb a többiekénél, de manőverező képessége kiáló. Kezdőknek nem ajánlott, mert nehéz vele talpon maradni.



### FEYMON STARK

életkor: 26

testfelépítés:

sovány

jármű:

Rust Bucket

vezetési stílus:

kiszorító

Szintén találkoztunk vele ■ Tricky-ben. Semmit sem változott, ugyanolyan arrogáns és erőszakos, mint volt. Ez a tulajdonság azonban néha előnyös – főleg, ha a versenyt aranyéremmel kell befejeznünk.



### GAVIN MEYER

életkor: 26

testfelépítés:

izmos

jármű: Voyager

vezetési stílus:

nyugodt

Gavin a motoros szánkón kívül imádja ■ snowboardot is – ezt mi sem bizonyítja jobban, mint ■ hátára erősített „lesiklőbeszűző”. Az extrém trükkök bemutatása sem áll tőle távol.



### NIKLAS ERIKSSON

életkor: 25

testfelépítés:

kórosan sovány

jármű: Eriksson

vezetési stílus:

körültekintő

Sovány termete ellenére nagyon magabiztosan uralja járművét. A kanyarokat ugyan kissé nehezebben veszi, de ez egyenesekben „hasit”. Mellesleg véleményem szerint az ő gépe néz ki a legjobban.



### SAM GRIFFIN

életkor: 21

testfelépítés:

fi-ligrán alkátú

jármű:

Scooterbug

vezetési stílus:

vakmerő

A mezőny második legifiatlabb tagja, túlzásba viszi a vakmerőséget és a figyelmetlenséget. Ez talán tapasztalatfajtságból is adódhat, ezért legyünk elnézőek vele szemben.



### TRACEY MARETTI

életkor: 27

testfelépítés:

sovány

jármű: Redline

vezetési stílus:

körültekintő

Az Olasz hölgyke enyhén szólva is könnyű préda az ellenfeleknek. Soványka testfelépítése miatt még a szánkót is alig tudja tartani. Azért tudunk vele is győzni, ugyanis nagyon gyors – csak a többi versenyzővel ne húzzunk ujjait!



### ALIX KINOSHITA

életkor: 23

testfelépítés:

karcosú

jármű: Kinoshita

(saját tervezés)

vezetési stílus:

agresszív

Alix nagy mutatóványos hírében áll. Rengőte látványos trükköt tud, melyeket előzetettel alkalmaz is. Stabili, erős és harcias. Ha aktiváltuk, mindenképpen tegyünk vele egy próbát.



## POZITÍVUM

- Látványos trükkök
- Könnyű irányítás
- Aprólékosan kidolgozott versenyzők és járművek

## NEGATÍVUM

- Szemeket ■ ellenfelek
- Semmi eredeti ötlet
- Nehol alig látni az utat

## BARÁTOK KÖZT

■ SSX Tricky	02/02	92%
■ SSX	01/05	92%
■ Sled Storm		

GRAFIKA 84 %

HANG 85 %

ÉRTÉK 73 %

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.easports.com

# KNOCKOUT KINGS 2002

■ AHOL A KIVILÁGÍTATLAN POFONOK REPÜLNEK

TÍPUS: KIDÓ FEJLESZTŐ: EA GAMES MEGJELENÉS: 2002.03.08 NTSC 2002.04.05 PAL

**H**a az EA Sportsnál egyszer a fejükbe vették, hogy ha egy márkanévett futtatni akarnak, akkor azt futtatni is fogják az idők végezetéig – tekintet nélkül a veszteségekre. Mondjuk általában nem kimondottan a „vesztesség” szokta jellemezni a sportszerűségeket, de valójuk be, hogy a ’98-ban debütált Knockout Kings-sorozatuk nem tartozik a legnagyobb kasszasikerek közé, különös tekintettel a 2001. sorszámtól viselő előző részre, amely oszlatást okozott úgy a tesztelők, mint a játékosok körében. Ennek öröme az idei részben teljesen félredobták a korábban lefelejtett alapokat (ami nem volt rossz ötlet), és úgy a játékrendszert, mint a irányítást teljesen újrászervezték.

A főmenü (illetve egyáltalán a menüket) valószínűleg az „egyszerűségben a nagyszerűség!”-elv ihletette, lévén összesen három pont található benne, amelyekkel azonnali meccset, „barátságos” meccset (már amennyiben ökölvívás tekintetében létezik ilyen jelző), tornát, valamint karriert indíthatunk. Hát ez nem valami sok, bár tegyük hozzá, hogy a program nyújtotta lehetőségek ismeretében – többre nem is igen van szükség. A játékokban összesen 45 bokszozó kapott helyett, akiket – fittet hányva – a sportág standardjaira – három súlycsoportba osztottak. Közülük 21 az ökölvívás történetének és jelenének csillaga, akik közül még a laikusok is valószínűleg hal-



■ Úgy fest, hogy némi családi perpatvar alakult ki Kicskoéknaál

lőttak már a nehézsúlyú Lennox Lewis, a Kicsko-testvérek, Evander Holyfield, Joe Frazier, és bizonyos Muhammad Ali nevét. (A boksztól ismerők pedig örülnének Sugar Ray Robinsonnak vagy Oscar de la Hoyának, akik nyilván az előző urakhoz hasonló hírnevet szerezhettek volna, ha 30-40 kilóval súlyosabb egyéniségek lettek volna. Utóbbi illető egyebeként arról az egyedülálló teljesítményéről nevezetes, hogy – ha jól tudom – hét világszervezet világbajnoki övét pofozta össze magának három különböző súlycsoportban, a legutóbbi az HBO is egyenesben adta valamikor az év elején.) A maradék 24 bokszozó – a licenccmániájáról híres EA Sportsnál teljesen szoktató módon – kitalált személy, és ki zárólag azért került a programba, hogy a karrier módban tökéletesen érvényesülhessen a fokozatosság lenni elve.

Az előző részekhez képest a legnagyobb változás az irányításban történt (tegyük hozzá: hel’lstennek!), amelyet meglehetősen leegyszerűsítettek. A kör és társai gombokon találjuk a jobb és bal horgot, az egyenest és a szurkálást, míg az R1 a felütés. Bokszo-lónkat a bal oldali analóg karral irányítjuk, azzal a sajátos módszerrel, hogy a kar moz-



■ Heccel csak, úgyis mindjárt lecsaplak!



■ Úgy döntöttem, ezt a sallert lassítva is megnézem

ditása által előidézett mozdulat aszerint változik, hogy milyen távolságban vagyunk az ellenféllel. Tehát ugyanarra a mozdulatra lépkedhet a figuránk, körözhet az ellenfél körül, illetve hátrahajolhat egy kivilágítatlan saller elől. Kicsit körülményes rendszer, de a gyakorlatban elég jól működik, miután megszokta az ember. Az ütés gombokat alapvetően a fejre célzott pofonokhoz hozzák elő, testre például úgy tudunk ütni, ha az ellenfél közelében előrehajolunk az analóg karral (ezzel egy füst alatt ki is kerüljük a mi fejünkre irányzott csapásokat). Az alapütéseken kívül minden játékosnak van egy egyéni speckó kombója is (R2), pontosan abban: minden játék-

koszhoz hozzá van rendelve egy a nyolc közül, olyanok, mint például két bal szurkálás után egy méretes jobbhorg. (Kár, hogy nem szerepel Mike Tyson – az övé lehetett volna az egyik fül leharapása.) Jó bokszozó persze nemcsak út, hanem védekezik is, legálábbis megpróbálja. Élméletileg erre a célra az L1 szolgál, de van egy rémes jellegzetes-







■ Öké fiúk, hozzátok a darut a daginak!

sége: megnyomására ugyan a fickónk mindig felemel, a kezét, viszont csak akkor védi az ütést, ha a védekező gombot pont a megfelelő pillanatban nyomtuk meg – és akkor is csak egyet. (Arról már nem is beszélve, hogy emberként képtelen felemelni a kezét, amikor éppen sorozzák, vagy folyamatosan teszteljük.) Igazán hatékony védekezésről tehát maximum akkor lehetne szó, ha valaki soroztatban pont akkor tudná megnyomni az L1-et, amikor kinyílik az ellenfél pofozódája. Mivel szerintem kevés ilyen személy él a Földön, talán jobban járunk volna, ha kapunk egy „kettős fedezék” gombot, netán egy fogást. Ehelyett van viszont két szabálytalan ütőfajta (sallér visszakézből és a máslyítés), amelyekkel elég gyakran használva sikeresen lelopthatjuk magunkat, sőt van egy külön gomb a speciális heccmozdulatokra is. (Persze, ha jól belegondolok, tulajdonképpen ezek nérmélyike is használható egyfajta sajátos védekezésnek: itt van például az a mozdulat, amikor figuránk hátát fordít az ellenfélnek, és előrehojva paskolja a hátsó felét – nyilván ilyenkor elég nehéz állon verni. ...)

A bokszt ugyebar nem egy túl bonyolult sport: le kell csapni a t. ellenfelet, aztán jó napot kívánok. Erre akkor van lehetőség, amikor az életerejét jelző zöld csík teljesen elfogy. Ezt természetesen a pontos és nagy erejű ütésekkel faragósálhatjuk le. Az ütődést az egészség alatti sárga csík telítettség jele, amely az ütéseknél villámgyorsan elfogy, és csak lassan töltődik fel. Ennek megfelelően abszolút nem jó taktika, ha odaállunk az ellenfél elé, és elkezdjük folyamatosan ütni, mint a répát: egyrészt a harmadik-negyedik ütés után már alig sebzünk valamit rajta, másrészt a nagy lerohanásban mi is óhatatlanul beszédünk egy-két maffiát. (Ha pedig egy gép irányította jobb képességű játékoskal állunk szembe, akkor egy ilyen adok-kapokban majdnem biztosan ketszer annyi pofont nyelünk le.) Sokkal hatékonyabb módszer, ha inkább gyors kombinációkra ugunk be maximális ütőerővel, majd gyorsan kilépünk az ütőtávól. Különösen szórakoztató, ha mi fogunk padlót, ilyenkor ugyanis az X villámgyors nyomogatásával tudunk felállni, ami harmadszor már nem nagyon szokott sikerülni.



■ Pedig az előbb még egész jól láttam...



■ Egész látványos egy ilyen boksztmeccs!

Nem bonyolították túl a játék karrier módját sem, habár elég szellemesen oldották meg az újonnan indított karakter kialakítását: miután megadtuk nevét és lakóhelyét, valamint felöltöztettük a frankónak ílt gatyába-késztyűbe-tökba, kapunk 200 pontot, amit alapvető tulajdonságai (ütdőerő, sebesség, lelkierő, áll(öképesség), szív és kihagyások) fejlesztésére fordíthatunk. A legfontosabb ebből a sebesség, amit egyébként – a pontoktól függően – a súly változtatásával is módosíthatunk az erő paraméter kárára/hasznára (ha például növeljük a súlyt, akkor ugyan növekszik az erő, de értelemszerűen csökken a sebesség is). Minden egyes megnyert mérkőzésünk után újabb 15 ponttal gazdagodunk, így tehát egy világójaink címmérkőzésre elég szépen felturbózhathatjuk a fickónkat – amire mellesleg szükség is lesz, hisz mondjuk a nehézsúly kategóriájának élén trónoló Ali majdnem minden statisztikája 100-as értékű.

Kétségtelen tény, hogy a Knockout Kings 2002 sokat fejlődött az előző rész óta, habár az is meglepő, hogy a készítőnek nem olyan erőforrásokból kell gazdálkodnia, mint mondjuk a „pityelt” népszerűbbeknek számító FIFA-, NHL- vagy NBA-sorozatoknál. Az alapkoncept jó kétségkívül az volt, hogy az EA Sports-játékokban megszokott élet-és adathűséget is esetben feloldozzák az egyszerűség és a játszhatóság oltárán. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a fiktív karakterek, az általános KO-győzelme, vagy az a tény, hogy „doktor” Klicsko egyik meccsén több mint 1000 ütést próbált meg négy vagy öt menet alatt – az igazi Klicsko baci szerintem egész pályafutása alatt nem ütött ennyit éles meccsen. Ez az elv egyébként rányomta bélyegét a játék összes alkotóelemére is. A motion captured-technikával digitalizált boksztolók például remekül néznek ki, és az animációkban sem találhat kivételt az átlagosan szórós szívű játékos – a közönség (illetve alkalmassint annak hiánya) viszont már kevésbé szivderítő. A készítő külön büszké volt arra, hogy a boksztolók fejzerkezetének alakulása hiú lenyomata a rajta elcsattanó pofonok mennyiségének – az meg egy más kérdés, hogy ez kizárólag a leütések előtt látható rövid animációk idején látható, esetleg a mérkőzések végén, az eredményhirdetésnél. Eleinte azt hittem, hogy a padlóról kúldéshez is csak egyetlen fajta animáció tartozik, de bevallom



■ Igazából a manageremet lenne kedvem leverni

# PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ Ali, a szepláncos



■ Elvesztettél valamit, barátom?

tévedtem. Kettő... Ugyanez a helyzet a hangoknál is: a főcímműben hallható kis opuszt kétségtelesen direkt a játékhoz írtak (bár el kellett gondolkodnom rajta, hogy ennél a sipolos hip-hopnál nem lenne-e jobb, ha mégis inkább Mr. Tyson csócsálna a fülelme?), ezzel viszont ki is merült a zenetár, és a mérkőzések közben puffogó öklök hangját és a sztereotípiákat ismételtető kommentátorok produkcióját most inkább nem szeretném boncolgatni. Egy szó, mint száz: a Knockout Kings 2002 ugyan jelenleg a legjobb bokszt-program PS2-n, de azért a készítői hajszák még maguknak fejlesztési lehetőségeket a következő egy-két részre.

Spot  
spot@vogel.hu

## ■ POZITÍVUM

- Jól animált boksztolók
- Egyszerűsített kezelés
- Elég nagy kihívás a gép ellen bajnokságot nyerni

## ■ NEGATÍVUM

- Ez azért még van a „valóságghú”-tól, a játék kicsit túltöltött az arcade jellegű
- Töltőgetni azt nagyon szeret a játék. Minden ment!

## ■ BARÁTOK KÖZT

- Knockout Kings 2002
- Ready 2 Rumble
- Knockout Kings 2001



■ 2 játékos ■ NTSC ■ www.easports.com

YANYA CABALLISTA  
CITY SKATER

LEDESZKÁZZUK AZ IDEGENEKET

TÍPUS

KIADÓ/FELJESZTŐ

MEGJELENÉS 2001. 10.01. NTSC 2002.05. PAL



■ A lehetőségek hamarosan korlátozódnak

**A** PS2-tulajdonosok körében ■ Koel név minden bizonnyal nem cseng ismeretlenül. A japán cég Európában sajnos elég kevés játékkal képviselteti magát, mondhatni, hogy szinte csak a biztos sikernek számító (már az USA-ban is belutott) programokat konvertálják át PAL rendszerre. Jó példa erre a Kessen-, ill. a Dynasty Warriors-sorozat, melyek már ■ mi kicsiny hazánkban is ismertek. A fejlesztők nagy fába vágták a fejszéjüket, amikor eldöntötték, hogy egy teljesen japán stílusú játékkal jelennek meg az öreg kontinensen, ami szaktól ■ már jól bevált akció/kalandjáték sémával. (Bár az is igaz, hogy a gördeszka Japánban is csak gördeszka.) A szóban forgó programban ugyanis feladatunk nem más, mint gördeszkáznunk és a lehető legjobb bizonyulni az összes versenyen.

A Yanya Caballista egy cel-shading grafikával készült játék, amelyet már láthatunk annak idején Dreamcaston a Jet Set Radio személyében (illetve mostanság Xboxon, a folytatásban) – azzal az elhanyagolható különbséggel, hogy itt a körít felváltotta a deszka. A stílus tehát nem mondható sem forradalminak, sem egyedinek. A sztori szerint az idegenek elejtették a földet, és rettegésben tartják lakóit. A gonosz Gawook mindenütt ott van, úgyhogy feladatunk megtisztítani tőlük a puccot



■ Nem jött össze...



■ Narancssárga tenger... jajli

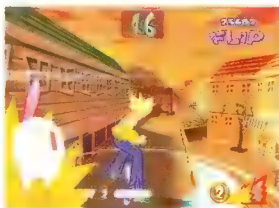
– azzal elpusztítani őket. Ez úgy hangzik, mint egy horrorfilm-sztori, ám maglepő módon a Gawook inkább jópofák, minsem rémületesek. A túlvilágra való „exportálás” ■ nem is fegyverekkel történik, hanem magával ■ sportszerünkkel, azaz a gördeszkával. Egy-zeretűn csak ■ Gawook közelébe kell gurulni (repülni, grindolni) és ott valamilyen trükk bemutatásával egybekötve kell hozzájuk érniük.

A játék elején 3 karakter közül kell kiválasztanunk, hogy melyikükkel vágunk bele a megmérettetésekbe, de ■ program előrehaladtával aktiválhatunk további 5 versenyzőt. A „szörnyek” likvidálására számos lehetőség nyílik ■ különböző játékmódoknak köszönhetően.

Ezeket érdemes alaposan kivészezni, mivel nagyon sok közül választhatunk.

Kedjük ■ sort mindjárt ■ challenge móddal, amit elindítva rögtön 4 újabb opció tárul szemünk elé. Az első ■ Basic Controls, ahol a leginkább ■ gombok használatával ismerkedhetünk meg, ■ kapunk felvilágosítást arról, hogy mi is tulajdonképpen a flip, spin, ill. mire jó ■ grindolás. A második opció a Trick nevet viseli, ebben különböző trükkök elsajátítása a cél. Erdemes végignyomni, mert a Gawook elpusztításához (a street módban) be kell vetni minden tudásunkat. Harmadikként jöhet az ún. Combo, azzal az extra képességgel elsajátítása, legvégül az utolsó a Gawook Áttakt, ahol már ténylegesen a Gawook kinyírását gyakorolhatjuk. Mind a négy sorozat 10+1 versenyből áll, amit azért nem fogunk egyik perccel a másikra teljesíteni. Különösen a +1 pálya nehéz, ahol már nincs lehetőségünk a feladat szemléltetését kérni a géptől. Ha mégis sikerült végigküzdeni magunkat ■ 44 feladaton, plusz karakterekhez jutunk, akik szintén bolondabbnál bolondabb kinevezti figurák. Erdemes kipróbálni mindenkit, már csak ■ poén kedvéért is.

Nagyon érdekes és főként idegterítő a Ramp mód, ahol 3 pálya áll rendelkezésünkre hajmeresztő mutatványaink bemutatásához (Easy, Medium, Hard). Mind közül ez a játékmod a legnehezebb. Rengeteg combo és speciális mutatvány szükséges a végjátéshoz, csak győzzük ezeket az adott idő alatt kivitelezni. (Példának okáért: tripla flip, tripla grind, vagy akár ezek ötvözetét egyszerre.) Nem könnyű őket végrehajtani, sok-sok gyakorlás szükséges hozzá és egyre nehezebb trükk-kombinációkat kell bemutatni. Ha ezt meghatarozott számú nekifutással



■ Ne üvöltö, nem fog járni!



■ Ettől a figurától még ■ hajam is égnek áll!

nem sikerül teljesíteni, akkor vége ■ játéknak. Ebből következően sok időnkbe telik a végjátéshoz, noha a szóban forgó 3 pálya elsőre kevésnek tűnik. Nem maradhat ki természetesen a klasszikus versus, azaz a többjátékos mód sem, mely – gondolom – nem szorul különösebben magyarázatra.

Végül pedig lássuk a YC fő feladatának tekinthető street módot, ami valójában a hétköznapi story mód megfelelője. Mindössze 5 küldetés található benne, és ez – valljuk meg – nem túl szívdertő. Feladatunk természetesen a város megtisztítása a Gawooktól. Ezeket ■ teremtményeiket többféleképpen is elpusztíthatjuk, hogy melyiküknek éppen mi is a gyenge pontja. azt a program időben kirírja a képernyőre. Ez nagyjából annyit tesz, hogy ha a flip felírat jelenik meg, akkor az adott idegen csak és kizárólag ezzel ■ trükkkel lehet legyőzni (ha pl. a grindot próbáljuk ellene használni, az hatástalan). Nehezteltéknt a



■ Itt minden hülye szemben jön?





■ Csoda, hogy elbír a deszka



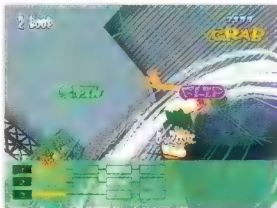
■ Elviszel egy körre?

missziókat időlimitekhöz kötötték, így igen-csak „pörögny” kell, ha végig akarunk menni az adott pályán. Lesz azért lehetőségünk az időt kiterjeszteni is – ehhez csupán a helyszínen elhelyezett cínókat kell összegyűjtenünk (ezzel a módszerrel gyarapíthatjuk pontszámainkat is). Ha azonban nagyon gyengén muzsikálunk (pl. nem tudjuk rendesen kikerülni a bójákat, beleesünk a folyóba), akkor azért kökémény időlevesnő jár. A helyszínek végén egyebéknél meg kell mérkőznünk a főellenféllel is, aki egy-egy Gawoo csoportot vezér. (Itt lesz csak igazán éreztél el a hajamat!) A feladat végeztével rangsorolást kapunk attól függően, hogy mennyi idő alatt és milyen pontszámmal teljesítettük az adott szakaszt.

A Street mód nyújtotta lehetőségekben kapunk leginkább szabad kezét a feladatok elvégzéséhez. Kivételt képez ez alól a Gawook kinyitási módszere, amit szigorúan az utasítások szerint kell elkövetnünk, de hogy milyen sorrendben és útvonalon érünk el a



■ A szabályos előzés ebben a játékban balról történik. Meg a korlátot



■ Hiába, már tudás kell!



■ Ezeket a házakat nyilván Makovecz építette

szörnyecskegig, azt a programozók ránk bízta. Nagyon jó megoldás, ha a korlátokon „grindolva” csúszunk megsemmisítésre váró alanyig (persze ha van rá lehetőségünk), mert ezzel a módszerrel rengeteg időt spórolhatunk meg. A pályákban továbbá végünk felminél több point, így szintén időhöz, illetve pontszámotbőlethez jutunk, ami a végelszámolásnál jól jön. Ha már a pontszámgyarapításnál tartunk: minél extrémebb trükköket mutatunk be, annál magasabb értékkel gyarapodik számlánk. A Gawook pusztítása szintén hatékonyabb ezzel a módszerrel. Fontos lehet az is, hogy az ellenfeleknek van ún. level, azaz tulajdonképpen nehezségi szintjük (melléjük érve ez ki is fog derülni). A level 0 címkektől a leggyengébbtől, a 10-esek pedig a legfejlettebbek. Ertelemszerűen a leggyengébbet lehet a legkönnyebben elpusztítani, ilyenkor a legegyszerűbb mutatóvagy után is szertefosztanak, a magasabb szintű Gawookok ennél persze nehezebb feladat lesz elintézni.

A cel-shading technológia nagyon szép és pörös tud lenni, de jelen esetben a részletességet nem vitték túlzásba a Koei emberei. A Jet Set Radio például sokkal szebben néz ki (még a DC-s eldől is!). A tereptárgyak eléggé elnagyoltak, egyedül talán a skateboardsok néznek ki igazán jól. A pályák nem túl ötletesek, bár némelyik egész hangulatosra sikerült. Ezenfelül nincs semmi magával ragadó ötlet a játékban: semmi falujárási, semmi rendőrautókra való csúszkálási, semmi izgalmas dolog. Kicsit egyhangú és unalmas az egész. A legalmosított viszont az, hogy teljesen egyedül vagyunk a pályákon – sehol egy civil, sehol egy társ, csak azok az átkozott Gawook! Autók formájában ugyan van forgalom, de ezt sem idezi egy városi közlekedés hangulatát valószínűleg – a járművek ugyanis „alagútból alagútba” közlekednek egy kb. 50 méteres egyenes szakaszon. Ezzel ellentétben a speciális képességek megvalósítása egészen látványosra sikerült. Szikrákat és villámokat szór a board, fényeffekteket, villanásokat láthatok mindenütt. Egyébiránt ez minden karakternél másképpen jelenik meg, úgyhogy érdemes mindenkivel legalább egy próbát tenni. Az irányítás terén is van meglepetés bőven. A gyalogál beállított gombközlést vilámgyorsan felejtjük el, mert azzal még elindulni sem igen fogunk, pláne trükközni! Javasolnám helyette a második választási lehetőséget.



■ Most vajon merre?

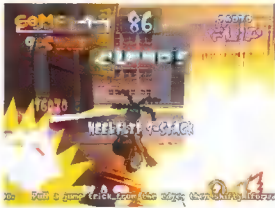


■ "Nézz, nézz az ég felé..."

seget, ahol az analóg karra haladunk, a funkciógombokkal pedig figuráznunk – így a játék egészen könnyen kezelhetővé és élvezhetővé válik. Az audio részel semmi gond nincs, remekül illenek a játékhoz (első alkalommal ugyan zongorakalimpálásnak tűnhet, de később megismerjük már egészen tünhet, tényleg elég japános hangulatot kölcsönöz a játéknak). A zenén kívül alig van más hangeffektus, kivéve ha elcsúszunk, illetve ha a Gawooknak erős fájdalmakat okozunk.

A Yanya Caballista tulajdonképpen egy teljesen átlagos játék, melyet még a számos játékmód sem tud ellensúlyozni. Azok, akik könnyed kikapcsolódásra vágnak és a szürkeallomnyuknak sem akárák agymértékben megterhelni, mindenképpen tegyenek vele egy próbát. Nem mondom, hogy egyetlene nagy durranásról van szó, de valóhogy nekem megjcsak tetszik (bár ez lehet, hogy a személyes, túlzott alig játék-mániából adódik). Mindenesetre nem árt tisztázni, hogy a Koei játéka semmiképpen sem nevezhető a Sega-s JSRF vetélytársának. Hát talán legközelebb jobban sikerül...

Z. G.  
corgan@freemail.hu



■ Ég a lábam alatt a deszka

## POZITÍVUM

- Látványos speciális figurák
- Elterő tulajdonságokkal rendelkező versenyzők
- Sok játékmód

## NEGATÍVUM

- Semmi egyedi ötlet
- Nehezen tanulható trükkök
- Grafikai hiányosságok

## BARÁTOK KÖZT

- Jet Set Radio Future (Xbox) 02/05 91%
- Jet Set Radio (DC)
- Yanya Caballista City Skater

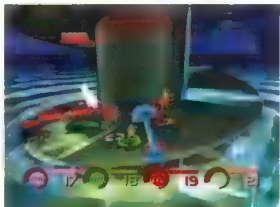


■ 2 játékos ■ NTSC ■ www.koegames.com

## FUZION FRENZY

■ KEZDŐDJÉK A PARTII!

TÍPUS: KÖZÖSSÉGI KARD/FEJLESZTŐ TARTALOM: MEGJELENÉS: 2002.05.14. RAL



■ Egy, két há... ugrik



■ Reszkessetek a farkamtól!

**A** z eddigi partijátékok valamilyen szinten mind a tablás játékokra emlékeztettek, a Mario Party esetében pedig lényegesen arról volt szó. A Fuzion Frenzy szakít ezzel az eddig kötelező játékmennel, és a körtest feloldozva az egyes minijátékokra helyezi a hangsúlyt.

A Tournament-módban ugyan végigjátszhatunk egy bajnokságot, ez azonban nem túl javallott, mert sokszor kapunk olyan játékokat, amiket nem fogunk szeretni. Ehhez még hozzá kell számítani azt, hogy itt minden negyedik játék a Fuzion Frenzy nevű, amivel az a baj, hogy távolról sem az a legjobb minijáték a programban (a bajnok kisebb viadalokra van osztva, és ezek lezárása mindig a FF). Ebben az eddig megszerzett pontjainkat válthatjuk be drágakövekre, amiket el kell vinnünk a bevaltóhelyre – a probléma csak az, hogy ezeket elcsorhatják fölünk a szemfűlesek. Túl nagy baj nincs ezzel, viszont ha a legnagyobb – 24 minijátékból álló – bajnokságot kezdjük el, akkor hatszor kell magunkat végigküzdeni ezen, ami már elképzelhetően unalmas.

Egyébként a programban 45 különféle minijátékot találunk. Ezeket egyenként is kipróbálhatjuk, ami sokkal inkább javallott, mint a fent részletezett bajnokság – ilyenkor ugyanis végigmehetünk az egész listán, kiválaszthatjuk a nekünk tetszőket, és

azokat nyomhatjuk orrvérzésig. Sajnos az 45 játék közül elég sok olyan, amiből elég volt annyi, hogy kipróbáltuk – van például négyféle ritmusjáték, ahol a kontroller színes gombjait kell a megfelelő időben lenyomni. Van néhány olyan játék is, ahol valamit (drágaköveket, „csillagport”, bombát) be kell gyűjtenünk, és elvinni a megfelelő helyre. Ellenben van legalább 15 olyan játék, amivel hosszú ideig – akár órákat át – el tudunk lenni, szívatva egymást. Talán a legnagyobb királyság a programban a Sumo nevű minijáték: itt a játékosok egy kis gömbben foglalnak helyet, és egy korongon viaskodnak – próbálják felküzdeni egymást a vízbe. A problémák ott jönnek, amikor a korong elkezd keskenykedni, egyre kevesebb helyük marad lökdösődni, mocorogni. A Röllmentum nevű játékban szintén egy labdában foglalunk helyet, de itt folyamatosan patognak, a cél az, hogy a padló kivilágított foltjaira érkezünk le (igen nagy élmény, amikor valaki elől sikerül elhappolni egy pontot).

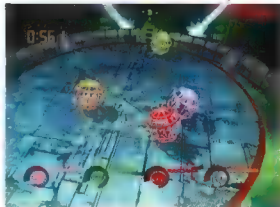
A Twisted System nevű játék egy kizsákosító emlékeztet: a karaktereket nem kell irányitanunk, mindössze le kell hajlagnunk, amikor egy torokmagasságban húzódo pengéhez érünk. Ez igen nagy koncentrációt igényel, és mivel hamar felgyorsul az egész sokaknak nem nagyon megy (azért Kozival egész jókat viaskodunk néha, Sasa meg nem bírja). Szintén élvezetes a Hockey, bár ez sokkal inkább emlékeztet biliárdra, mint jégkorongra: egy kör alakú pályán van négy luk, ezeket kell betereni a korongokat (mindig két korong van az asztalon) – amikor hozzájuk érünk, azok átveszik a mi színünket, akkor kapunk pontot, ha az igr meg be a célba (a Sumo mellett talán itt lehet legjobban szívatni egymást). Szintén kipróbá-

lásra érdemes a Tailblazer (Tron-klon), a Knock-out (a Sumóhoz hasonlít, de lehet fagyasztani az ellenfelet), a Bug Spray (a bogarakat kell lefesteni, mire azok elindulnak a bázisunk felé – természetesen át lehet festeni őket) valamint a különféle versenyjátékok (Jetboat Sprint, Tank Tracks, Bumper Race, Roller Ruckus).

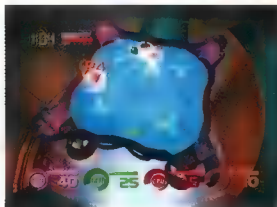
Minden játékban négy karakter vesz részt – ha nem vagyunk ennyien, akkor a gép játszik ellenünk. Sajnos nem túl jól lóttak be a nehézségi szintek, mert még könnyű fokozaton is elég durván nyomja néhány játékban, a többiben pedig szinte alig tud megmoccanni. Természetesen a Fuzion Frenzy nem lehet versenyben a legeszebb Xboxos játék címért, de egy partijátékhoz képest meglepően jó muzsikát ilyen téren. A textúrák magas felbontásúak, különösen a fémesnek szánt felületek sikerültek jól. A színes fényspektrum nagyon klassz, szépen bevilágítja a környezetet. A hangokat kétféleképpen lehet itélni, a zenék egész kellemesek, de ami fontosabb, hogy még hosszú idő múlva sem lesznek idegesítőek. Ellenben a karakterek hangjai már pár perc múlva a plafonra fognak kergetni minket, különösen a Zack nevű figura elviselésétől.

A Fuzion Frenzy igazi partijáték lett: egyedül nem érdemes vele játszani, ha meg négyen vagyunk, akkor meg lehetetlen abbahagyni. Mindenkit megfog, néhány olyan ember játszott vele a szemem előtt órákat, akik addig ezt elképzelhetetlennek tartották. Ha a következők részhez összeraknak valami épkezláb bajnokság-módot, akkor akár a Mario Partyt is megközelítheti...

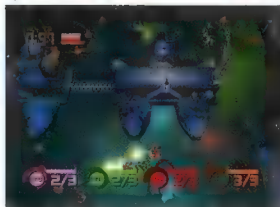
Grath  
grath@mail.datanet.hu



■ A Sumóban az „oszd meg és uralkodj!”-elv vezet a győzelemre



■ „NHL. Frenzy”



■ Ezt az előnyt nem fogom elveszteni!

## ■ POZITÍVUM

- Játékokra gyanakvóan tekintő embereket is teljesen magával ragadhatja
- Partijátékhoz képest szép grafika

## ■ NEGATÍVUM

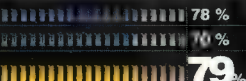
- Egyedül elég unalmas
- Jópár használhatatlan minijáték

## ■ BARÁTOK KÖZT

■ Mario Party 2 (N64)	01/01	85%
■ Fuzion Frenzy		
■ Crash Bash (PSX)	01/01	78%

GRAFIKA  
HANG

## ÉRTÉK

78%  
70%  
79%



## BLOOD WAKE

■ TALÁLT, SÜLLYEDT!

TÍPUS KIDÓ FÉLÉSZTŐ STORMFRONT STUDIOE VERSELT 2002.03.14. PAL



## ■ A stégre sem lehetünk tekintettel

**A** mikor az E3 beszámolóinkban megemlékeztünk a Blood Wake-ről, azt emeltük ki, hogy a víz megvalósítása olyan minőségű, amilyet még nem láttunk, valamint a játék nehézsége is kiemelkedő. Mindent egy pálya alapján mondtuk, de ezúttal a fejlesztők nem változtattak meg terveiket félúton, és ez a két dolog a végleges verzióra is jellemző. A játék eredetileg az 1960-as években játszódott volna, a Kínai-tengeren, azonban lassanként annyi extrát préselték bele, hogy inkább áttették egy másik világba az agnét. Egy szigetekkel, öblökkel tarkított tengeren járunk, ahol három ország (bár talán helyesebb lenne bandát mondani) vívjá harcat. A Jade Kingdom egy hagyományos királyság, amelyet Lord Brana ural. Ok már régóta harcban állnak az Iron Empire-rel. Utóbbit országot Shao Lung vezeti, egy kegyetlen, gonosz ember. A harmadik frakció neve Shadow Clan, a törvényen kívüliek és kalózek gyűjtőhelye, bár a szereotípiáknak megfelelően azért rendes fickók, akik a világ végére is elmennek egy karizmatikus vezérrel. Ez utóbbit alakították mi (Shao Kait), habár eredetileg nem az Arnyéklámba tartozunk, de ok mentenek meg minket testvérünkől, Shao Lungtól.

A játék ott kezdődik, hogy kapunk egy ötvar dzsunkát, és azzal kell pár küldetést teljesítenünk, mire végérvényesen befogadnak minket. Eleinte ugyanis nem sokan bíznak bennünk, árulónak és zoldfőlünek tartanak, tehát bizonyítaniuk kell.

A küldetések meglehetősen nagy variációt mutatnak, és az biztos, hogy nem fogunk unatkozni a játék során. Lesz részünk fejdászatban, illetve konvojok védelmében, de kincs vadászatban is. Lesz egy olyan helyszín, amikor egy bizonyos ideig ki kell tartanunk, és lesz, amikor a part mentén fekvő házakat kell megsemmisítenünk. Van egy olyan misszió, amikor az éj leple alatt kell egy deltavidék felkémeregnünk, és megsemmisíteni egy hajót – itt a legnagyobb nehézséget talán az iszkolás jelenti, hiszen a robbanást követően beindul a riadó, órnaszádok tucajtaj kezdenek cirkálni, keresni az elkövetőt. Egy alkalommal még versenyfutáshoz is szerencsénk lesz – itt mi nem használhatunk fegyvert, nem úgy, mint a „drukkerek”.

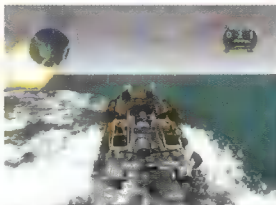
Küldetéseink elvégzéséhez 12 különféle hajó áll rendelkezésünkre, és ahogy haladunk



## ■ Győzött a jobb! Vagyis én

előre a történethez, úgy választhatunk egyre több közül. A járművek három szempont szerint (sebesség, fegyverzet és páncélzat) vannak értékelve egy ötös skálán. Sajnos a fegyverzetbe a legcsekélyebb mértékben sem szíhatunk bele, mindegyik járműnek megvan az alapfelszerelése, és azon változtatni nem lehet. Személyes tapasztalatom szerint egyébként mindig a lehető legnagyobb páncélzatú hajóval kell menni, mert a játék nem könnyű. Sőt nehéz... KKD-nehez, ha ez valakinek mond valamit... A nyolcadik küldetést (az említett éjszakai robbantást) órákon keresztül próbáltam meg teljesíteni legkönnyebben fokozaton, mire végre a sokadik stratégiával sikerült (akinek esetleg nem lenne ennyi türelme, annak VZ koma tartogat valamit a cheatek között). A szétlőtt hajók után ládák maradnak, amelyeket felvéve különböző másodlagos fegyverekhez (rakéta, torpedó) és győgytáshoz juthatunk.

A játékot sokan Twisted Metal a vízen-nek nevezik, pedig szerintem ez távol áll az igazságtól. Itt ugyanis nem egy arénában vagyunk, ahol mindenkit ki kell nyírni, hanem egy viszonylag jól összerakott sztori vezet végig minket a játékon – és ez azért sokat dob rajta. A víz sem csak annyit jelent, hogy a talaj nem barna, hanem kék, ugyanis a hajók teljesen máshogy manőverezhetők, mint a kocsik – és ez szerencsére meg is jelenik a játékban. Egész élethű lett az, ahogy a hajó dobálják a hullámok, ráadásul minél gyorsabban megyünk, annál inkább. A víz más tekintetben is jól sikerült, a fél éves „vízfeljesztés” eredménye talán nem jön vissza tökéletesen a képekben, de mozgás közben elképesztő: fodrozódik, hullámzik, a hajók nyomvonalat hagyhatnak benne. Ráadásul – bár ugyanarról a tengerrel van szó – sokféleképpen tűnhet fel: egy erőfényes napon égszínkék, éjjel pedig gyönyörűen tükrozódik rajta a Hold. Alkonyatkor mintha vér-



## ■ Hm, valamitől kigyulladt a tenger

ben haladnánk előre, míg esőben szürke és hangos – igazán hangulatos a környezet. A hajók hasonlóan színvonalasan vannak megcsinálva, a dugattyúk egyre gyorsabban dübörögnek, amikor sebesebben haladunk, kis daruk, gépek töltik be a fegyvereket, a torpedóvető lehallik, amikor átváltunk rá – pom-pást! A legnagyobb baj a part, és a vízben levő sziklák kidolgozásával van, amelyek nagyon ócska textúrákat viselnek, itt egyáltalán nem látszik, hogy egy Xbox-játékkal van dolgunk. (Még szerencse, hogy ezeket ritkán fogjuk közelről látni.) Ennek pont az ellentéte az osztott-képernyős deathmatch-mód, ami viszont nagyon élvezetes lett, és meg egy közepes nagyságú tévén is tökéletesen élvezhető. Szóval a Blood Wake egy igen jó játék, ha nem is kiváló. Nagy átlagban jó grafika, totális akció, hatalmas szavasság – nekem ószinten sokkal jobban bejött, mint a Twisted Metal: Black.

Grath  
grath@mail.datanet.hu



## ■ Ez a lopakodós küldetés... volt

## ■ POZITÍVUM

- Gyönyörű vizefekt
- Élvezetes a multiplayer-mód
- Rengeteg küldetés

## ■ NEGATÍVUM

- Baromi nehéz
- Egy kooperatív mód jól jött volna

## ■ BARÁTOK KÖZT

- Twisted Metal: Black 01/09 90%
- VCL Motor Mayhem 01/10 75%

GRAFIKA 89 %  
HANG 79 %  
ÉRTÉK 83 %

■ 4 játékos ■ NTSC ■ www.bloodwake.com

KING'S FIELD  
THE ANCIENT CITY

■ CSEPPET SEM KIRÁLYI

TÍPUS

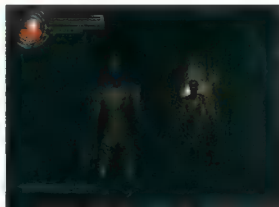
KIADÓ

FEJLESZTŐ

KIDOLGOZÓ

TÁRSASÁG

2002.03.12. NTSC



■ Támadnak az egyiptomiak!

alösztülnég nem sokan hallottak a King's Field-játékokról, pedig az Ancient City már a sorozat negyedik epizódja (Japánban még ■ King's Field IV címmel jelent meg a játék). Az Armored Core mellett a From Software legskisebb szériájának első epizódja az egyik legjobb PSX-játék volt: még 1994-ben jelent meg. (Európában 1997-ben, de senki nem kapta fel rá a fejét.) A sorozat tulajdonképpen csak Japánban ért el sikereket, viszont kialakult egy fanatikus rajongói csoport – fanclubokkal, website-okkal –, akik miatt a kiadónak megérte lefordítani az Ősi várost.

A játék belső nézetet használ, ami az RPG-knél nem túl gyakori – legalábbis mostanában nem (a legelső PC-s szerepjátékok szinte mind egy szálgy ilyenek voltak). A fejlesztők szerint ez azért történt, hogy a játékos bele tudja magát élni a kalandba, hogy sokkal inkább az idegen világban érezhesse magát – és bármilyen meglepő, be is jött, tényleg sikerült néhány igen hangulatos helyszínt kreálniuk. A játék egyébként meglehetősen sötét helyszínekben, félelmetes labirintusokban játszódik. A régi rajongók szerint sokkal komorabb lett a játék, mint az eddigi részek, habár bevallom, én nem játszottam egy korábbi epizóddal sem. Ez persze nagyrészt az Ancient City háttértörténete miatt van



■ ■ járkáló húsevő növény ránk fenyeget

igy, hiszen az sem túl vidám. Deviant, egy Azalin nevű királyság hercege alakítjuk. A sztori egy kis szobor, a Szomorúság Bálványa körül bonyolódik, amelyet Heladin király kap ajándékba egy vendégtől. Ettől kezdve ■ királyság megindul lefele a lejtőn: természeti katasztrófák, polgárháborúk kora köszönt be, teljes lesz a káosz. A királyi tudósok kiderítik, hogy a bajt a kis szoborcscsba okozza, amit – a bajok megszüntetése végett – azonnal vissza kell vinni ■ származási helyére, ■ Csapások Földjére. A megtisztelő feladatért a Kardmester névre hallgató harcos lesz a felelős, ő állít fel egy expedíciót, és próbálja meg visszavinni ■ bálványt. Mi úgy kerülünk be ■ képbe, hogy valaki elhozta nekünk a szobort – ezek szerint a küldetés kudarcot vallott, nekünk kell megtenni, amit megkövetel a haza.

Természetesen igen sok idő el fog telni, amíg a megbízatást teljesítjük, de azért annyit elárulnók, hogy egy démon keveri a kevernivalót és leveréséhez minden erőnkre szükségünk lesz. Egyébként nemcsak a karakterünk ereje számít, hanem a mi lelkierőnk, kitalatásunk is: ■ King's Field ugyanis egyike ■ legszemélyesebb, és legnehezebb RPG/kalandjátékoknak. Mielőtt kiismer-nénk a gonosz kis trükköket, csapdákat, amiket a fejlesztők alkalmaztak, szinte minden sarkon el fogunk halálozni. Például, rögtön az első helyszín elején, ha nem vesszük észre, hogy ■ föld egy kis foltot más színű, mint körülötte, akkor maris beleleptünk egy lávatóba – és meghalunk. Mondom, ez még csak a játék legeslegeleje, később verem, mérgek, vakadás, durva képességekkel rendelkező szörnyek egész gar-madája les ránk. Már az első félóra után a gutaütés határán voltam, legalább tízszer haltam meg, ami – szerintem – egy RPG esetén nem



■ Egész szép helyszíneket is találhatunk néha

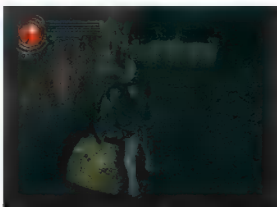
túl ideális. (Egyébként egy régi King's Field-mániás megnyugtatótt, hogy az Ancient City ilyen szempontból sokkal könnyebb, mint az elődök – bele sem merek gondolni, hogy azok milyenek lehettek!) Szerencsére a helyzet elkezd javulni, amikor kipucolunk pár labirintust, és lépünk pár – hat-nyolc – szintet, ekkor már a szörnyek sem sebeznek feltétlenül halálra, amikor eltalálnak minket. A karakterfejlődés a szokásos szintlépés rendszerrel működik, ezenfelül ■ fegyvereinket is tudjuk fejleszteni, illetve az eldugott helyeken található Mágikus Kristályok segítségével különféle varázslatokat is elsajátíthatunk. Hat varázsszféra van: tűz, víz, elektromosság, föld, fény és sötétség. A játék elején találnak majd néhány olyan helyet, ahol nem tudunk átmenni – itt akkor tudunk magunknak utat törni, ha már erősebbek leszünk és ■ felszerelésünk is jobb lesz.

Sajnos a játék technikailag nem egy nagy durranás – ugyan messziről jól néznek ki a tépértárgyak, de amint közel érünk valamihez, maris sokkal csúnyább a kép: homályos falak, egyszerű ábrázolású szörnyek várnak ránk. Mindehhez hozzájárul, hogy a játék elég lassúcska, olyan, mintha karakterünk egy 150 éves aggyastán lenne, aki ráadásul otthon hagyta mankóit is. Sajnos a játék nem mentes a szaggatástól sem.

A King's Field minden szempontból (a nehézségi fokát kivéve) egy meglehetősen közepes játék – és ez az állítás még úgy is megállja a helyét, ha nem közvetlenül a Final Fantasy X után kezdetm volna el foglalkozni vele...

Grath

grath@mail.datanet.hu



■ Ne búsulj pajtá, legközelebb egy jó játékban fogsz szerepelni



■ Azt hiszem rossz ötlet volt kinyitni ezt a ajtót

## ■ POZITÍVUM

- Jó karakterfejlődési rendszer
- Nagyon hangulatos, sötét, helyenként félelmetes

## ■ NEGATÍVUM

- Nagyon lassú és néha szaggat is
- Iszonyú könnyű meghalni benne
- Bóna sztori

## ■ BARÁTOK KÖZT

- Wizardry: Tales of the Forsaken Land
- King's Field: The Ancient City
- Wizardry Empire (PSX)

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK





■ **NEM BIZTOS, HOGY TE IS CSÍPNI FOGOD**

2002.03.28, NTSC



- mikrohullám hamarosan kialakítja
- mikro-hullám

u szöveg: Mivel  
 a fejlesztők ja-  
 pánok (lehe-  
 tegy ezzel a  
 jétőlve tulaj-  
 donképpen  
 meg is találuk  
 az elméj forrá-  
 sát?), a szintén szí-  
 gatországi Yamada  
 család életét kell némi  
 szívozással megkeserít-  
 nünk. A teljes nyáron kereszt-  
 ül zajló szöpalásra azért  
 van szükségünk, hogy  
 könnyebben át tudjuk  
 vészelni az előtűtő ál-  
 ló hosszú telet. Köz-  
 ben arra is fény der-  
 ít, hogy a szünyo-  
 gok elefete sem fené-  
 kio tétel! (gardon:

[illegible]

**ÉRTÉK**  **65%**

2002.05 PLAYTIME! 69

RESIDENT EVIL  
GUN SURVIVOR 2

■ TÚLÉLŐPRÓBA - MÁSODIK MENET

TÍPUS

KIADÓ FEJLESZTŐ

MÉGBELSEJES 2005. DECEMBER

**A**zt már megszokhattuk, hogy a játéktejesztők a lehető legtöbb bört próbálják leélni egyazon témáról. Itt van ugyebár a Capcom zombiktól hemzsező horrorosorozata, amelyik ki tudja, hány epizódot élt már meg, s ki tudja, még mennyivel fog kibővílni. Na persze amíg van rá kereslet, s amíg profi módon tudják továbbfűzni a történetet, addig ezzel tulajdonképpen nincs semmi baj. Az viszont már egy kicsit fényleg pofatlanság, amit a cég a Survivor alcimtel viselő kiadványaival művel. Aki játszott az eredeti RE Code: Veronica-val, az nyilván jól emlékszik, mi volt az eredményes játékos jutalma: a Battle módról van szó, melyben a játékos first person nézetben vehette át a Claire irányítását, a játéki helyszíneiből egy lövöldözős akciójáték lett rögtönözve. Nos a Survivor 2 tulajdonképpen majdnem ugyanez, annyi pluszsal, hogy fénypisztolyt használható hozzá. Egy mondatba foglalva: el kell menekülnünk az Umbrella kiserleti szigetéről, ahol a cég mesterkedései révén fura lények támadnak ránk.

Teljesen ugyanazok tehát a választások karakterek (Claire vagy Steve bőrébe bújhatunk bele), és ugyanazok a helyszínek – jóllehet néhány ajtó nem ugyanoda visz, illetve más utak teljesen le van zárva. A gonoszok persze azért nem ugyanúgy bukkannak fel, így mondjuk már a játék legelején is találkozhatsz óriáspókokkal, amik az eredeti játékban pedig nem is nagyon voltak a szabad ég alatt. (Nem is beszélve Nemesistől, aki ugyebár a harmadik Resident Evil nevezetessége.) Ennyiből mindenki kitalálhatta, hogy sztoriról itt nincs szó, illetve csupán arról a sztori, hogy újabb és újabb hullámokban jönnek a rusznaságok.

A Gun Survivor 2 koncepciója tulajdonképpen nem rossz: egy pisztolyos játék, ahol nem csak céloznunk kell, de mi irányíthatjuk azt is, hogy merre menjünk. Lám ilyenkor derül ki, milyen jó is az, hogy a Guncon 2 pisztolyra „reintegráltak” egy D-padot, és a gombokból is



■ A fejlövés mindig bevál

raktak rá bőven: az irányokkal haladhatunk, az A és B gombokkal pedig fordulhatunk. (Le/felnézni szerencsére nem kell, mert ha mondjuk felülről támadnak holmi denevérek, akkor van annyira előzékeny a játék, hogy hűsünk automatikusan arra néz.)

A Gun Survivor 2-ben persze nemcsak a helyszínek és a szereplők ismerősek, hanem a fegyverek és a tárgyak is. Noha fegyverekkel már alig van szükségünk, találhatunk újabbakat is. Van minden, ami a horror műfajban elvárható: pisztoly, géppisztoly, shotgun, rakétavető, páncélok, nyílpuska stb. Egyszerre négy cucc lehet nálunk, melyek között úgy válthatunk, ha a képernyőn kívülre lövünk (alapbeállításnál). Az egészséggünk regenerálásához „residentes” hagyományokhoz mérten vagy zöld növények, vagy elsősegélyládák állnak a rendelkezésünkre. A játékok és a tárgyak egyaránt lebegő ikonok formájában mutatkoznak, ha csak nem ládákba vannak zárva, amelyekkel előbb szét kell lőni. Az ikonokat azután a fegyverváltáshoz hasonlóan, a képernyőre kívülről löve lehet felvenni.

A játékok két alapvető üzemmóddal közül az Arcade mód annyiban hasonlít az eredeti kalandjátékhoz, hogy a fentiekben kívül kulcsokat is felsejeshetünk, tehát mintegy meg kell nyitnunk a kivezető utat. Mivel állandóan szorít minket az idő, nagy segítség, hogy a javasolt útirányt nyílak mutatják az ajtóknál. Az Arcade módban akár segítséget is kérhetünk, s egy gép irányította karakterrel együtt írhatjuk a jónépet. A másik üzemmód (amin kívül egyebeként továbbit is megnyithatunk) már kevésbé kalandos: a dungeon módban mindössze annyi a feladat, hogy megtaláljuk az aktuális szint föléllenségét és ki-nyírjuk. Ennek a módnak már nem sok köze van a Code Veronicaéhoz: egyszerű folyosók, illetve az azokból álló labirintusokban kell barárgolnunk. Nincs társ sem, csak küldetések vannak, amelyek sorban adogat be a gép, illetve újabb helyszínek – egy óratörnyben az első pálya azután egy föld alatti barlangban stb.

A Resident Evil Code: Veronica már a maga idején sem



■ Kedves Steve, igazán besegíthetnél

rendelkezett PS2 viszonylatban kiemelkedő grafikával, elvégre megegyezett a DC-s verziónal: na most akkor el lehet képzélni, hogy néz ki a Gun Survivor 2. Figyelembe véve ugyanis, hogy ezek a helyszínek nem egy FPS-hez készültek, hanem egy kalandjátékhoz, nem meglepő, ha most közelebből látva a textúrákat nem vagyunk elragadtatva a látványtól. Vagy még inkább illúziórömbölő a kódoltság. Amíg fix nézetek voltak a játékban, nem látszott, hogy az engine milyen kevés poligont tud kezelni, most viszont 40 m-nél tovább nem látni el. (Például az udvarról megközelítve az Ashford villát már látni a terasz korlátjait, de magát a házat meg nem...) A karakterek mozgása is látványos a tökéletessé. A zombik lassú araszolása még rendben van, de mondjuk a kutak szörnyen darabosan vannak animálva. A hab a keserű tortán pedig az, hogy bár a helyszínek nagyon aprók, ugyanolyan nehézkesen nyílnak az ajtók, mint az összes Resident Evilben – vagyis állandóan töltőgetés szakítja meg a játékot. Roppant lassú és unalmas az akció mondjuk az olyanokhoz képest, mint a Time Crisis 2 vagy akár a Vampire Night – ebben a stílusban az egy elég halovány próbálkozás.

V. Z.  
vzoli@vogel.hu

## ■ POZITÍVUM

- Használható hozzá fénypisztoly
- Nemcsak löni, ■ másképp is lehet
- Sokféle Resident Evil szörny

## ■ NEGATÍVUM

- Borzasztóan lassú ■ játék, nehézkes ■ haladás
- Nagy ■ kódoltság
- Sok a töltőgetés

## ■ BARÁTOK KÖZÉ

- |   |       |     |
|---|-------|-----|
| ■ Time Crisis                             | 01/12 | 90% |
| ■ Vampire Night                           | 02/03 | 76% |
| ■ Resident Evil Survivor 2: Code Veronica |       |     |

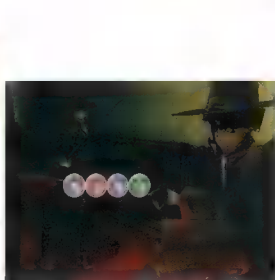
GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.capcom.com





■ Csak nehogy betörőnek nézzenek!

■ Zorrónak jól kell ismernie a DualShock 2-t

■ Megvan ▯ rabolt pénz!

# SHADOW OF ZORRO

■ A JÓVÁGÁSÚ FICKÓ ISMÉT AKCIÓBAN

TÍPUS KIADÓ DINO FEJLESZTŐ VIDEÓ JÁRATÁS MEGJELENÉS 2002.02.08. NTSC

**Z**orro egy állandó visszatérő – bár voltaképpen ez minden klasszikus hősrre igaz. A fekete álarcos igazságbajnok ezúttal egy PS2-

játékban hagyja ott mindenütt az elhíresült Z betűjét, elvégre már úgysí rég nem szerepelt videojátékokban. A játék bevezetéseként meg-elevenedő sztori nyilván közismert: 1808 májusában, Joseph Bonaparte uralkodása idején lázadások törtek ki szinte Spanyolországban, amit Napoleón kegyetlenül lever. A megszálló csapatokhoz lojalis volt néhány spanyol pribék is: Alejandro De La Vega örökre az emlékeztetőbe véste annak az embernek az arcát, aki ▯ Saragossánál irányította a kivégzéseket. Sok évvel később, az akkor már megöszült családfő új hazájában, Los Angelesben véli felismerni ezt az alakot, méghozzá Fuertes kapitányban, az új rendőrhőzshoz. Mondani sem kell, hogy a hitvány kapitány megérkezése véget vet a város békés mindennapjainak: kezdetnek nyoma vész ▯ beszédett adónak, s egy bűnbak-rakárjál rákenni az ügyet. Hanem ennek ▯ bűnbaknak a felesége felkeresi panaszával a De La Vega haciendát, s ezzel a legjobb helyre fordul, hiszen az ifjú Diego De La Vega egy álarc mögé rejtőzve életre kelti Zorro alakját, a szegények védelmezőjét.

Az álarcos hőst harmadik személy nézetből irányíthatjuk. Amikor épp szalad, szinte az arcunkat legezi a köpenye széle, de emberlünk követésérdi gyórkort más nézetekre is átvált a játék. A Shadow of Zorro egy igen érdekes élmény: olyan akciójáték, amiben nincs akci. Pontosabban fogalmazva akció van ugyan, de abból mi nem vesszük ki a részünket. Köszönhető mindez az irányításnak. Amikor Zorro előrántja a kardját, nem ▯mondhatjuk meg ▯, hogy merre suhintson vele. A vívásnál ikonok jelennek meg ▯ képernyőn, melyek az irányítógombjait ábrázolják, majd miután az ikonokból kialakult egy sorrend, rögtön gyanos be kell nyomnunk ▯ megadott szekvenciát.

Zorro kalandjai nem csupán kardozásból állnak. A spanyol drók rendkívül álomszerűek, úgyhogy a cselekmény gyakran Nietz Gear-téle rejtőzködésbe csap át. Zorro ▯ fekete maskaráján könnyen bele tud o-lvadni a kiválgatott helyiségek jótékony sötétsgébe (a láthatósághoz külön kijelző tartozik), főleg hogy az alakot beépítették egy ▯falhoz simulás▯ gombot. Mondjuk amelyik őt nem alszik, az meglopón szemfűles, ezért figyelni kell, mikor bújunk elő a falak takarásából. Akárcsak Solid Snake, ha a megkeletlen gombot lenyomjuk, Zorro elő tud kúszkítani a sarkok mögé ▯ ámbar önmagában már az is sokat segít, hogy ▯ jobb analóg karral körbejárhatjuk a kamerával a

főhőst. Hősünk pisztolyai is fel van szerel-keztve, ami ▯ léven hangtompító akkoriban nem létezett ▯ rejtőzködéshez nem éppen ideális, viszont néha rá vagyunk szorulva a használatára. A lövegyverrel first person nézetből célozhatunk. Zorro karja kissé remeg (pontosabban jobbra-balra ingázik), ezért jól jön az automata célbefogás, amihez egy kis ▯céltző csik▯ is tartozik. Ez a funkció sokat segít felmérni, mikor vagyunk pontosan a célon, sőt szinte nélkülözhetetlen, mert az alakot roppant ▯lmesen▯ a jobb analóg karra tették a célzást ▯ így a ravasz meghú-zásához (Kör) gyakorlatilag egy második hüvelykujjra lenne szükségünk...

A pisztolyhoz lösszer is szükséges, ezért figyelniünk kell, hol vannak kéken fénylő pontok: ezek jelzik a felvehető tárgyakat. Lösszeren kívül találhatunk altató bombákat is, valamint ▯ kulcsfontosságú tárgyak ▯ így az ellopott pénz ▯ hollétét is ugyanígy jelzi ▯ játék. A nagyobb szakaszok után előtt körö-zési plakátok is csillognak: ezeket ▯szignál-va▯ ellenőrzési pontokat aktiválunk, azaz el-menhetjük az állást. (Folytatási lehetőség nincs, ugyanis az állástörfést nevezi így a játék!)

Zorrót ismerve az már előre sejtethető, hogy ő nem mindig az ajtókön keresztül közele-dik. Sőt többnyire nem, így balkonokon fű-geszkedhetünk vele, tetőkön mászkálhatunk, és hasonló nyaktörő mutatványokra vállalkozhatunk. Mint ▯ kardozás, úgy az ugrán-dozás sem úgy történik, ahogy egy akciójá-tékban elvárna az ember: nem a megfelelő pillanatban kell lenyomni az ugrás gombját, hanem előre kell jelezni a szándékunkat. Zorro csak ott ugrik, ahol szükség van rá, és csak ott mászik le/fel, ahol lehetséges. Az irányítás éppen ezért bizony körülményes. Viszont némi vigaszt nyújthat a jól sikerült tutorial (gyakorló) szint, amit valószínűleg még egy nyolcéves gyerek is megért.

A játék összesen hét fejezetből áll, melyek-ben változatos teendők adódnak. Ki kell hallgatnunk egy beszélgetést, ki kell szabá-dítanunk valakit ▯ ahogy épp a sztori alakul. A ▯zorrós▯ hangulat hamisítan, amiben nagy szerepet játszik a körűd és élethű te-gy. A tágas udvarokon például ruhák szá-radnak, a füstös falakon sok helyen legrá-gozódott a vakolat. Extra látványosságként néhány érdekes kameranézést is beegít. (A küzdelmeknél például ügyesen váltogat a ka-mera attól függően, ki támad.) A kardcsör-gés és a helyszínen természetes zajai szé-pen lettek összeválogatva, mint ahogy ▯ ze-ne is. A missziós épület átvészgálásokor pél-dául andalító gitármuzsika szól. Hogy a cím-ben Zorrónak, úgy magának a játéknak is vannak árnyoldalai. Először is az ellenség

masterséges intelligenciája következtetésé-geket mutat. Jópofa, hogy ▯ bolondját járathat-juk velük, ▯ akár fűtyülhetünk is nekik (ehhez külön van gomb), s az is természetes, hogy felfigyelnek a pisztolylövésekre, ugyanakkor sokszor hűylen viselkednek: elkezdnek szá-dalni felénk, aztán ok nélkül megdondolják magukat. Mindez párosul az igencsak ideg-sítő irányítással, ami éppen elég ahhoz, hogy az átlagos játékos türelme hamar el-fogyjon.

V. Z.  
vzoll@vogel.hu



■ Az egyfelvételvel nem tanácsos elvéteni ▯ célt

## ■ POZITÍVUM

- Szépen kialakított terep
- Jópofa rejtőzködés
- A sztoriból adódó változatos feladatok

## ■ NEGATÍVUM

- A vívást kár lett reflexgyakorlattá degradálni
- Kiseb katonák
- Szoklatlan irányítás

## ■ BARÁTOK KÖZT

■ Ico	01/12	92%
■ Klonoa 2	01/11	87%
■ Shadow of Zorro		



■ 1 játékos ■ PAL ■ www.in-utero.com

## RAYMAN M

FUTÓBOLOLONDOZÁS RAYMENNEL

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL PS2 2001.12.



■ Persze csak én akadok fenn ezen a falon

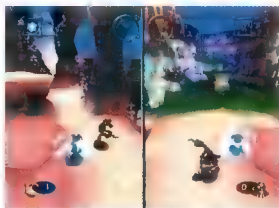
**M**ostanában már senki nem lepődik meg azon, hogy a legmenőbb platformjáték-hősök időnként más típusú játékokban is szerepelnek. Mario és Crash Bandicoot ugyebár gokartozik, Donkey Kongék földön, levegőben, vízen egyaránt versenyeznek, Sonic pedig társasjátékosni szeret. A felsorolásból épp csak Rayman hiányzott, aki azonban most pótolta ezt a hiányosságot, s a változatosság kedvéért ő versenylútsra adta a fejét.

Ahogy az már az ilyen játékokban szokás, a Rayman M-ben sem csak a legnagyobb sztár, de annak „uszálya” is jelen van a játékban – elvège ellenfeleknek is kell lenniük. Öt karakter közül választhatunk, amelyek között megvannak Rayman barátai, úgymint Globox, és a két Teense, valamint jelen vannak a rosszfiúk is, s így legáltalánosabb roborbellenfél a platformjátékból, Henchmen 800. (Plusz még behozható Razor wife, az

az kalózné, azután Tily, a kis szemtelen tündér, és Henchman 1000, a továbbfejlesztett robotkalóz.)

A versenyeken négy induló áll rajthoz, s nem csak az számít, hogy ki a legjobb kengyelfutó, hanem hogy ki a szemfülesebb. A pályákhoz ugyanis sok mindent felhasználhat, amit a Rayman platformjátékaiból kölcsön lehetett venni: ezek nem közönséges futópályák. Szakadékokkal, megmászható falakkal vannak tarkítva, s vannak például olyan gyűrűk is, amelyekbe beleléve Tarzánként lengedezhetünk egy energiakötegen. Nem véletlen, hogy a lövésen kívül még Rayman helikopterező mozdulata is beépített a játékba (illetve a többieknek is van valami hasonló „eltörnyös” mozdulata), hiszen néha a lebegésre is szükség van. A versenypályákon mindenféle akadályokba ütközünk, úgymint folyókba, robbananyaggal teli hordókba, lézerekbe, és így tovább. Vannak azután kiszámíthatatlan lénnyek, olyanok, mint hatalmas kötömbök, amelyek időről időre a földre csapódnak, s teljesen kikapítják az arra járókat. Vagy épp csapok próbálnak utánunk nyúlni, s ha túl közel mentünk hozzájuk, akkora pofont adnak, hogy idő kell a kijózanodáshoz. Még kiszámíthatatlanabbak a kapcsolókkal (amelyekbe színtelen bele kell lőni) működő akadályok. A mozgottírt rohanó játékos galád módon például elének húzhat egy falat, amit még a legbübi reflexszel sem tudunk kikerülni, avagy eltűntethet egy platformot, amin épp víz felett kelünk át. A különféle akadályok miatt minden pályát előbb ki kell ismerni, de még inkább szükséges a helyismeret ahhoz, hogy a segítő te-reptárgyak, így a tram-bulin platformok, a gyorsító panelek, és a csúszdák elhelyezkedésével tisztában legyünk.

Az eredményes versenyzés legfontosabb előfeltétele, hogy megtaláljuk a leggyorsabb útvonalakat. Habár nem is a megtalálás a lényeg, elvège az elágazásokat sorban végigjárva ez ki-dőrlő ügy is (meg aztán elég csak követni a gépi ellenfeleket, akik nem hűlyék a rosszabb útvonalakat választani), hanem az, hogy ezeken az utakon meg tudjunk maradni. Ugyanis a csúszdák többnyire keskenyek, a magasban futnak, s időnként meg is szakadnak – nem ne-



■ Jégeve lett az egyes játékos

héz tehát leszűkülni róluk (néha csapok is lehetnek rajtuk, amikbe időben bele kell lőni, hogy visszahúzódjának). A gyorsító panelek úgy helyezkednek el, hogy gyakorta cik-cakban kell mennünk, a még falakat is kell kerügetnünk/átugrálunk. Beugratásként ráadásul vannak félrevezető panelek is, amelyek éppenséggel leterítenek minket a helyes irányról. A gyorsítók használatánál lesz fontos az ún. optimalizáló gomb, amivel extra sebességnél még egy lapátal rá tehetünk a tempóra. Nyomogatni kell folyamatosan a gombot, mire füstgömbölyögek jelzik az extra gyorsulást.

A Rayman M-ben két főbb üzemmód van. Konkrétan megfogalmaz-

## POSITÍVUM (PS2)

- A régi ismerős figurák hozzák a formájukat
- Sokféle üzemmód
- Sok-sok platform elem a pályákon

## NEGATÍVUM

- Lehetne több szereplő
- Egyes akadályok vétele a szerencsén múlik
- Hébe-hóba beragadnak a gépi ellenfelek

## BARÁTOK KÖZÉT

■ Wacky Races	01/11	87%
■ Rayman		
■ The Flintstones Viva Rock Vegas	01/12	72%

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK

■ 4 játékos ■ PAL ■ www.raymanm.com





■ A végén még a két Teensie is megelőz

va öt különböző nehézségi liga létezik, melyek mindegyikében három versenypályán és három arénában lehet elindulni. A versenypályákon egyjátékos módban négy lehetőség adott (bár a második kettőt előbb el kell nyerni): a pályák megismeréséhez tréningezhetünk, azután versenyezhetünk az első pozícióért normál versenyszabályokkal, majd időlimites futamot is indíthatunk (amit csak úgy lehet befejezni, ha kilőjük az időbónuszokat adó lepkéket), és végül versenyezhetünk úgy is, hogy közben be kell gyűjtenünk a pályákról a lumokat (vagyis a fényes gömböket). Többjátékos módban kicsit mások a lehetőségek: a sima versenyen kívül van egy ún. kill time mód, ahol nem bizonyos számú kört kell lefutni, hanem alaposan le kell hagyni a másikat. Amint az egyik játékos áthalad egy ellenőrzési ponton, az óra elkezd ketyegni a másik számára, s ha nem ér el odáig a kritikus ideig, akkor vesztett. A maximális időkülönbséget a verseny előtt magunk határozhatjuk meg.

A másik üzemmódban, azaz a battle mód arénákban háromféle verseny lehetséges: a lumgyűjtögetés, ahol bémó lövedékekkel tehetünk a másikkal kereszbe, a lum csata, ahol felvehető fegyverekkel készíthetjük ki a másikat és a skalpjaink által juthatunk lumokhoz, végül a „kapd el a legyet” játéknál egy repkedő lumot kell minél tovább magunknál tartanunk, amit az ellenfelek belénk löve tudnak elvenni. Nem meglepő módon, multiplayer módban a csaták ugyanilyen szabályokkal vívhatók meg.

A Rayman M olyan lett, mint az összes többi Rayman játék: jópofa. Böven vannak benne pályák, s böven vannak üzemmódok. Szereplőből ugyan nincs sok, de olyan nagyon nem hiányzik több, hiszen gyakoriati különbség – az esélyegyenlőség érdekében – úgy sincs közöttük. Elvège ez nem egy autósverseny, ahol van a gépnek gyorsulása és féktávolsága. A futkosás önmagában unalmas lenne, de a gyorsítókkal, csúszkákkal, és fókéttal a platformjátékokból kölcsönvevett kellékekkel sikerült elérnünk a pályatervezőknek, hogy nem lankadtak a figyelmünk. Aki nek sikerült felkeltetnünk az érdeklődését, az bátran álljon oda a rajtvonalhoz.

V.Z.  
vzoli@vogel.hu

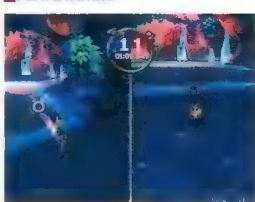


■ A lézerrács kellemetlen, viszont a gyorsító jól jön



■ Rayman hátránya behozhatatlannak tűnik

## PLAYTEST



■ Tazant utánozva könnyebb a vizen átkelni

### RAYMAN RUSH

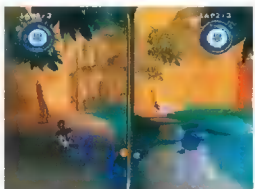
A futkározós Rayman PSX-en nem csak a nevében más, mint a PS2-es, hanem sok egyébből is, mely különbségek többsége nyilvánvalóan a hardver korlátozott lehetőségeiből adódik. Kezdődik az egész ott, hogy csupán három ligában indulhatunk (mindegyikben négy pályával), s noha az egyes versenyeken csak két versenyző áll rajthoz, még így is elég lassú a képráfrissítés. A játékmenetben lényeges különbség, hogy a jó reflexeknél is többet számít az, hogy ki az aljasabb gazember. Ugyanis a lövés gömbökkel ideiglenesen hidegre tehetjük a másik versenyzőt. Nagyszerű fagyasztató párbajoknak lehetünk tanúi, melyek csak azért nem tartanak a végtelenségig, mert a támadáshoz felkészülési idő kell – amíg tehát az egyik játékos töltődik, a másik meglóghat előle. Bizony taktikázni kell, s ez kiváltepp igaz a hajrára: a gépi játékosok előszeretettel kergetnek minket az örületbe azzal a húzással, hogy a rajtvonal előtt viccesen eleresztienek egy fagyasztást, a csak bámulhattunk, amint elvesztjük a versenyt. Könnyen arcpiroto szavakat csal az ember ajkára a játék. A másik bosszszantó momentum, hogy a csapdákban kívül még a hétköznapi falakba sem egészen bízós belerohanni. Aki fejfel megy a falnak, az egy ideig csak szédeleg.

A pályák nagyjából hasonlóak, mint a PS2 verzióban. A grafika ugyan elég szögletes, de azt még el lehet viselni a melléleg a pályaelemek még PS2-n sem gömbölyűek. Viszont az roppant kellemetlen, hogy a kameramozgás is követi a pályaszögletes formáját. Tehát ahelyett, hogy szép simán a pályavonalak hátá mögött siklana, úgy rángatózik, ahogy épp a pályá nyomvonala alakul. Például lebegő platformokon ugrálunk, s egyszer csak odébb ugrik a nézet, ami pont elég ahhoz, hogy a beárrányzott platform mellett érkezünk.

Az üzemmódok száma is jóval a PS2 változat alatt van: tréningezhetünk, kör-



■ Hirtelen nagyon fagyos lett a hangulatom



■ Minkét versenyző teljes gázzal repeszt

rekordot dönthetünk, normál bajnoki futamon indulhatunk, a Lums módnál bónuszokat gyűjthetünk, végül a Target módnál megadott idő alatt a lehető legtöbb pillangót kell kilövelődnünk. Mindezek azonban csak az egyjátékos módra vonatkoznak, mert multiplayeren csupán sima versenyeket lehet rendezni. Nem csoda, hogy PSX-en a címben átváltoztatták az M-et Rushra.

#### ■ POZITÍVUM (PLAYSTATION)

- A régi ismerős figurák hozzák a formájukat
- Változatos pályák
- Egy más ellen játszani mindig jó

#### ■ NEGATÍVUM

- Lassú képráfrissítés – főleg a VS módban
- Böven lehet szemétkedni, s ebben a gép vérprofi
- A töltögetés sok időt rabol el

#### ■ BARÁTOK KÖZT

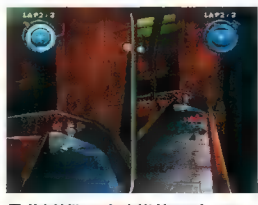
Looney Tunes Racing	01/03	80%
Rayman Rush		
Land Before Time Racing Adventure	01/07	70%

GRAFIKA 75%

HANG 84%

ÉRTÉK 69%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.ubisoft.co.uk



■ Valaki itt egy fordulót kimarad – azaz lemarad

## RITMUSJÁTÉKOK

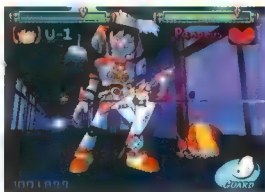
## GITAROO-MAN

TRANSZGALAKTIKUS GITÁRSULI

KIADÓ/FEJLESZTŐ EIDOS MEG. JELENÉS 2003.02.20. NTSC

Gyanútlanul találva a PS2-es stuffok között, hipp-hopp a ritmusjátékok tavaszi „Move Ur thumb”-offenzívájának kellős közepébe csoppentünk... A hallóidegeket és a szem-kéz koordinációját próbára tévő megmérettetések után az összegyűjtött tapasztalatainkat most szíves kis csokorban adjuk át nektek.

Első versenyhősnk a Koel úrvöskéje, a Gitaroo Man. Hősünk U-1, aki főállásban kisiskolás, ám mellékállásban ő az utolsó Gitaroo-Man, Gitaroo bolygó megmentője – meg ilyen marhaságok. Feladataink: a gonosz Gravilians család megfélemezése, az univerzum megmentése és egy felettébb szimpatikus kis-hőlyg szívének elnyerése – mindezt zenével kötvén. A játék elején hősünknek lövése sincs arról, hogy miképp kell azt a bizonyos kőhangszert kezelni, amivel a csatát fogja majd



■ Panopseus kezdhet csomagolni

élni, még szerencse, hogy a beszélő kutya jár gitárkezelésből doktorált, így instrukciók után „képzett” gitaroo-harcosként indulhatunk csatába. Ezek a küzdelmek egyáltalán nem véresek, mivel a küzdő felek gitaroo-tudását teszik csak próbára. Egy küzdelem három részből áll: a Charge, a Battle és a Final fázisból. A Charge fázisban lehetőség nyílik U-1 energia csíkjának feltöltésére – ami nem árt, mert később csak fogyni fog belőle. A Battle fázisban már nem a mi energiánk nő, hanem az ellenfelet csökkenthetjük a sikeres támadásokkal. Final fázisban – itt jönnek a legnehezebb kunsztok – pedig szépen befeljezzük az elkezdett munkát, és az ellenfél meghalagathatja az utolsó akkordjainkat, mielőtt megszegeytenve hatalmas tehetségünk által (kém...), szépen elanalóg a balfenekén. A harc úgy folyik, hogy az alulról karral tartjuk a beérkező jelen irányt, míg a megjelenő riffeket időben elkapkodjuk. Tudom, hogy ez így leírva nehezen érthető, ám játék közben minden azonnal világos lesz. A riffeket néha az ellenfél megtámadásával, ekkor a megjelenő ikonoknak megfelelő gombokkal tudjuk semlegesíteni a támadást. Vigyázzunk, mert ha lepauszáljuk a játékot csata közben, akkor kezdhetjük az adott szintet elölről! A zenék, melyekre harcolunk, igen változatosak és jópofák, nagyon illeken a játék hangulatahoz. A grafikai megvalósítás – már



■ A csata megkezdődött, kezdjük tölteni az energiát

ami az átvezető jeleneteket és a csata háttérben zajló dolgokat illeti – kicsit cartoon-jellegűre vett 3D, jópofa ám messze van attól, hogy gyönyörűnek nevezzem. Az irányítás – miképp a legtöbb ilyen ritmusjátéké – kezdetben elég nehézkes, ám ha belejövünk nem lesz vele sok gond. A sztori és a szereplők kissé debiliek, de általában nem annyira, hogy ne lehetne őket kedvelni, így egy aranyos kis ügyességű játék sikeredett a Gitaroo-Manból.



## MAD MAESTRO

ELVONT VON KARAJAN-KÉPZŐ

KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ DESERT PRODUCTIONS MEG. JELENÉS 2003.02.20. NTSC

A kettes rajtkockán az Eidos újította a zenei-ügyességi játékokat. A Mad Maestro-ban Takt, a karmester bőrébe bújva kell helytállnunk a karmesteri emelvényen. Sajnos Bravo Town városkában – ahol működünk – épp most készülnek a földet egyenlővé tenni a koncerttermet. Ez persze igen negatív hatással lenne karmesteri karrierünkre, ezért Symphony, a pilyké lünderke – akinek a zeneyelgős tereprendezés mialta a lakhegye forog kockán – és hősünk, Takt nekít, hogy megmentse a koncerttermet a pusztulástól. Takt tehát koncertkörútra indul a városban, hogy támogatást nyerjen a koncertterem ügyének. (Első látkott egy sztori, de a ritmusjátékoknál ez szinte már kötelező.) Természetesen a zenék, amiket levezénylünk nem hip-hop és trance-dance számok lesznek, hanem a jó öreg Csajkovszkij, Mozart, Wagner és más klasszikusok művei. A vezénylés nem túl bonyolult és – általában – egy gomb megfelelő időben történő nyomkodására korlátozódik. Ez így talán túl egyszerű lenne, ezért nem csak az számít, hogy időben, hanem az is, hogy a megfelelő erővel nyomjuk meg a gombot. Ha a vezénylőpott piros, akkor erősen, ha zöld, akkor közepesen, ha kékes akkor pedig gyengén kell nyomni. Az a vicces, hogy amikor hirtelen változik a tempó is és a zene erőssége is, ilyenkor könnyen becsúszik egy-két hiba. Az, hogy mi-



■ Amíg jó a zene, a pároska is elvan

ilyen teljesítményt nyújtunk mint karmester, nyomom követhető a háttérben történetekből, illetve a baloldalon látható kijelzőn. Ha minden rendben és jól vezénylünk, akkor kisül a nap, táncolnak a szerelmesek, csicseregnek a madarak és a bekapcsolva hagyott mobiltelefonok. (Ezzel szemben ha sokat hibáztunk, akkor beborul az ég, bezárnak a boltok, a háttérbeli díszlet is lecserelődik és Lagzi Lajcsi érkezik a teljes Dáridó-akciócsappal.) Ha sokáig mindent jól végzünk, akkor bekapcsolódik az angyal mód. Ez a darab végére mindenkiél el kell érniünk, ha az adott pályát szeretnénk megnyerni (sokkal előbb nem is érdemes), mert ha angyal

módban kezdünk hibákat vétetni, akkor az át-megy örögd módba, ahol javítani nem tudunk, csak rantani – ez általában a kifutólússunkhoz vezet. Graffikalag a játék nem valami nagy durranás, (mondjuk vezénylés közben nem is nagyon ér rá az ember, hogy arra figyeljen, mi történik a háttérben), sőt néha a háttérben zajló dolgok egyenesen zavaróak a vezénylésben. Zenéleg persze semmi rosszat nem lehet elmondani a játékról, de ez furcsa is lenne ilyen klasszikusok esetén. Kisebb minijátékok is kerültek a Mad Maestroba, ahol egy-egy kimerülő előadást kipihenhetünk fáradt karmestereink. Akinek az irányítás túl sok gondot okozna, annak tudom ajánlani a gyerek mód okozna, a főmenüben, amit kvázi gyakorló módként használhatunk, ahol csak a tempórák figyel-nék, a gombnyomás erősségére nem. Summa-summarum, a Mad Maestro sem fog csalódást okozni a stílus kedvelőinek, főleg ha nem bánják, hogy klasszikusokra kell joppadot gyilkolniuk.





## SPACE CHANNEL 5

ULALA RÉGI-ÚJ ŰRKALANDJAI

KIADO/FEJLESZTO MEGJELENÉS 2002.03.15. PAL

A harmadik darab már régi ismerősként köszön ránk, hisz a SEGA Space Channel 5-ja már egyszer járt a tesztlaborunkban, habár akkor még a Dreamcast-tulajdonosokat nyűgözte le Ulala feltehetően csacsogása és táncutadása. Díjhéban a sztori azokról, akiknek nem volt Dreamcastje: idegenek támadják meg az emberiséget és rettegetes agykontroll-képességek segítségével táncra kényszerítik az áldozataikat. Itt lépünk a szíre, a Space Channel 5 televíziós csatorna csinibabájának, Ulalának szerepében. Ulala csini, trendi és minden a helyén van rajta, a latex minirucitól a táskaig csótányvagyontól. Feladatunk lesz letáncolni, imígyen elismerni az idegeneket a színről, és egyúttal megmenteni bajba jutott embertársainkat is. Mindezt úgy, hogy a nézőknek is tessen a dolog – tehát nem bízhatunk túl sokat – mert a lényeg (mint minden televíziós csatornáé) a nézettség, és ha ez nem éri el a minimálisnak elvárt százzaleket, akkor úgy leszünk a közvetítést a műsorról, hogy Anettika legyen a tálcán, aki újrarendelt! Hogy Ulala show-ja meg a látványosabb legyen, a megmentett emberek alkalmi táncparkett minden mozdulatát utánozva követik hősnőnk. Nem elég, hogy az idegenek megfizetése bűbájdíj, de a műsorunkba poftatlandó konkurenciát is mőrsere kell tanítanunk. Az űrrepülőten Puddingal, a Space Channel 42 adó hasonló stílusú riportmestercájával, majd a G nevű lushagún egy kaldozó rámenős műsorvezetőjével. Jaguarul küzdünk meg a közvetítési jogokért. Jó móka, hogy ha ezeket a



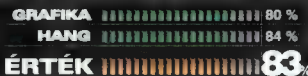
■ Mentjük meg a vakvillogtató japánokat

konkurenciákat lenyomjuk, a kísérő stajpgéből áttálmak a mi kis táncparkettára. Így például egy szögölátással vagy szaxofonossal bővíthetjük a kísérőtünk, akik utána játékkal be is szállnak a hallható zenébe. Természetesen egyre nehezedik a játékmenet, egyre bonyolultabb és hosszabb kombinációkat kell letáncolunk, miközben a kis helyes pisztolyunkkal felváltva sütogetünk idegeneket és szabadított ki embereket. Természetesen a pályák végén találhatók a legnagyobb kihívást jelentő főellenfelek, akiket nem egyszerű letáncolunk, és könnyen arra ébredhetünk, hogy az eddig megszerzett nézettség rohamosan apadni kezd. A játék nem sokban tér el a Dreamcast-verziótól – és ez a „nem sok” jelen esetben konvergál a nullához. Ez persze nem nagy



■ megmentett úrdíva is a követőink közé libben

baj, mert ez a játék így jó, ahogy van. A grafika jópófa, és a másik három ritmuspártekek ellentétben – miután a tennivalók elhangzanak, és nem holmi megjelenő jeleket kell sasolnunk – oda is tudunk rá figyelni. Ulala és az összes megjelenő figura – a dühbeborítóporzó idegentől a fényképezőgépeket állandóan villogtató japán úrtársig – nagyon eltér. Ha hozzáesszük a tökéletesen passzoló zenét is, akkor azt mondhatjuk: na igen, valahogy így képzelünk el egy jó ritmuspárteket.



## PARAPPA THE RAPPER 2

AMELYIK KUTYA UGAT AZ NEM HARAP - ÉS AMELYIK RAPPEL?

KIADO/FEJLESZTO MEGJELENÉS 2002.03.15. PAL

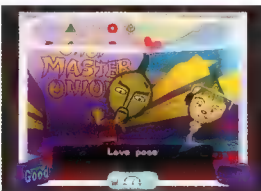
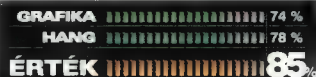
Legvégére maradt a Parappa The Rapper 2 a Sonytól. Elsőre az a játék tűnt – legalábbis megjelentetésén – a legfurcsábbnak, de hát egykori PS-tulajdonosok az abszolút nem fogja meglepni. A nézet ugyan teljesen 3D, ám a szereplők leginkább kartonból kivágott figurákra emlékeztetnek. Hőslünk Parappa, a sasipák rapperkutyus, kinek legjobban barátja egy macsó és szerelme egy beazonosíthatatlan fajtájú viráglány. Parappa nemrég nyert egy élete végéig elegendő tésztalátmányt, és azóta tésztát eszik tésztával. Lassan azért kezd beőle eleje lenni, ezért medve cimborájával úgy döntenek, hogy elmennek és tolnak az arcukba egy kis jóféle hamburgert. Igen ám, de mikor megkapják a burgert, abból is az a vacak tésztá fityeg kifele. Miután a szakács közli velük, hogy nincs mit tenni, minden burger ilyen, Parappák átvesszik a kezdeményezést. Hipp-hopp megidéződik az



■ Elsőször a hamburgeresnél rakunk rendet

elhunytt sáf szelleme, aki egy gyorstalpaló rapperszakács tanfolyamot nyom le Parappáknak, mert jó burgert csak rappelle lehet készíteni. A rappelés nem az ének tudásunkat, hanem inkább az ügyességünket teszi próbára. Mily meglepő – itt is a dallamra kell időben gombokat nyomogatnunk! Szerecsére a rapslólamok között van némi szűnet, gondolom azért, hogy valamit lássunk is abból, mi történik a játékban, mert a rappelés közben nincs időnk másra figyelni. Elsőnek minden pályán könnyebb feladatokat kapunk, ezeket érdemes minél tökéletesebben lerapelni, így ha a nehezebbek nem is sikerülnek olyan jól, még mindig kapunk annyi pontot, hogy ne kelljen újra próbálkoznunk. A történet tovább bonyolódik, amikor a városban minden kaja elkezd tésztává válni – Parappa úgy dönt,

hogy utánajár a dolgoknak. Innentől olyan különös és bizarr szerepek tömegével találkozhatunk, mint: Parappa apja, a boldondas feltaláló, és a kicsinyítő berendezés, a macskazuhanys és a tévévezérlését is ugyanarra a távirányítóra rakja. Vagy hagyamszenszei a romantika-karate(!) küzdő(?)sport mestere. Vagy a guru hangya, aki Parappának lelki ügyében ad tanácsokat amellet, hogy megszűnteti a kicsinyítősugár hatását. Ezekből is látható, hogy nem mindennapi marhaság ez a játék. Persze ez nem baj, igazán szórakoztat, még akkor is, ha néha túl sokszor halljuk a Getting Worse-t a csapnivaló rappelesünk miatt. Sem grafikalag, sem zeneileg nem alkotott nagyot a fejlesztők. Parappa 2-vel, de a grafikai effektetek úgysem tudnánk figyelni gombzsonglórkódok közben. Zeneileg meg nem is számíthatunk valami kiemelkedő minőségű csodára egy olyan játékban, ahol rapslólatok kell nyomnunk. Mindezeket figyelembe véve, és díjazva a teljesen agyament sztorit, a Parappa 2 az a játék, amit a stílus iránt még csak érdeklődőknek is leginkább ajánlhatunk. Ritmuspárteki rajongóknak viszont egyenesen kötelező.



■ Romantika-karate – távoktatással

# REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számrunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

# REPLAYTIME



DRIVER 2  
DINO CRISIS 2  
PERFECT DARK  
WOLF 1  
HOMECROSS  
DRIVER 2  
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX  
SHENMUE  
TIME RAIDERS  
MARIO PARTY 2  
TOMB RAIDER 5  
MARIO PARTY 3  
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2  
TELLTA: WINDY'S  
WILD AND WILD  
ROAD TO  
EL DORADO  
FINAL FANTASY IX  
TELLTA: WINDY'S

2001/02

# REPLAYTIME



LEGION OF DOOMERS  
WAR  
SPEED DEVILS  
FINAL FANTASY IX  
HUNT TO EXTERMINATE  
SUNRISE TOWER

2001/03



C-12  
DARKSTONE  
CWI  
TURBO  
C-12  
DARKSTONE  
TWRK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2  
TIME CRISIS 2  
ORPHEN  
MDK 2  
WORLD IS NOT ENOUGH  
VEGASJAZZ  
FEAR EFFECT 2  
ORPHEN

2001/05

# REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4  
MARIO TOOF  
TIME SPIRITS  
ARMED & DANGEROUS  
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER  
PANZER FRONT  
DARK CLOUD  
EXTERMINATION  
WORMS WORLD  
VEGASJAZZ  
ALONE IN THE DARK 4

2001/07



GRAN TURISMO 3  
CRASH TAXI 2  
WORLD'S FASTEST  
POLICE CHASE  
SONIC ADVENTURE 2  
VEGASJAZZ  
GRAN TURISMO 3  
CRASH TAXI 2

2001/08

# REPLAYTIME



ONIMUSHA  
TECHNOMAGE  
SHADOW OF MEMORIES  
SHADOW OF MEMORIES  
STUPID INVADERS  
DIABLO 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS  
ZONE OF ENDERS  
SOLDIER OF  
FORTUNE  
LE MANS 24 HOURS  
TECHNOMAGE  
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



ALONE IN THE DARK 4  
SHEEP DOG 'N WOLF  
SHIP OF ARCADIA  
SHEEP DOG 'N WOLF  
SHEEP DOG 'N WOLF

2001/11



**Hétrégen in  
tudás vásárolni!**

**PS, PS2, DC, XBOX,  
GB, GBA játékok és  
tartozékok  
nagy választékban!**

**Vételek  
cseréje**

**Petőfi Csarnok  
bóthajlác**

**szombat - vasárnap  
7.30-13.00-ig**

**Game City  
06-20-416-4852**

**KONZOL**

1089. Budapest, Rózsa u. 30/a (Hivatalban)  
Tel: /06-1/ 269-10-32  
Nyitva tartás: Hétfő - Péntek: 10-18 Szombat: 10-13

**Amikorben megkérdeztél a Microsoft X-BOX!**

Játékok, Kiegészítők  
Használt gép adás-vétel, Beszámítógép  
Szerviz  
Posta: küldés 2 munkanapon belül

PS2 PS XBOX GAMECUBE Dreamcast

**Playstation és más videojáték  
gépek adás-vétele-cseréje**

- kiegészítők
- játékok
- szerviz
- GSM adás-vétel

**Figura**

**F**

1089 Budapest, Útlevél tér 3.  
Tel: 06-20-9281-248, 1-5895  
Nyitva: h-p 11.00 - 18.00 sz 11.00 - 14.00  
1144 Budapest, Ánd vezár útja 41.  
11.00 - 16.00

**Gamestation**

**Play-Co**

konzol kis- és nagykereskedés  
1088 Bp. Rákóczi út 27/a Tel: 483-0010  
Nyitva tartás: H-P: 10-18 Cs: 10-19 Sz: 10-13  
E-mail: play-co@freemail.hu

**15.000 Ft feletti vásárlás esetén  
levásárolhatod a  
PLAYTIME! magazin árát!**

**PS 2  
AKCIO!**

**Hívj!**

**PS2 kiegészítők akciós áron!**

Dualshock  
eredeti  
PS2 pad  
8.490.-

PS2 8MB  
eredeti  
memocard  
10.900.-

Május  
3-tól  
Gamecube!

**Hívj!**

Action  
Replay 2  
15.000.-

**PS 2 játékok már 7.990.-Ft-tól!**

**Aratnk az ÁFA-t tartalmazza!  
Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk!**

**Magánhirdetőink figyelmébe!**

Mivel úgy tűnik, hogy meglehetősen nagy igény mutatkozik rá, következő számunktól lehetőséget biztosítunk, hogy bármelyik olvasónk a Playtime!-on keresztül tudassa a világgal, ha valamire szüksége van, netán vásárlót találjon megunt játékaira.

A hirdetés díja **szavanként 20 Ft + ÁFA** (a név, a cím és a telefonszám nem számít szóznak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget **kizárólag** magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtisztá játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. (Szóval "Leghosszabb warezek olcsóé" Zotyósoftnál", "TDK kiadású Gran Turismo ezezer", "Lopott lila BMX nála öt ezer" kezdetű szösszenetek még véletlenül sem mehetnek, oké?)

Ha hirdetni akarsz, akkor az eljárás a következő: **ízesd be** rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd **küldd el** a befizetést igazoló szelvényt fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre. A soron következő Playtime!-ban viszont fogod látni.

## FINAL FANTASY X

TIPPEK

## AEONOK

AEON KÉPESSÉGE	
NÉV	MIVEL HOZHATJUK ELŐ
Aim	Speed Sphere (5 db)
Armor Break	Lv 2 Key Sphere (2 db)
Bio	Poison Fang (8 db)
Blizzaga	Ice Gem (4 db)
Blizzara	Arctic Wind (12 db)
Blizzard	Antarctic Wind (1 db)
Cheer	Power Sphere (5 db)
Cura	X-Potion (30 db)
Curaga	Maga Potion (60 db)
Cure	Hi-Potion (99 db)
Dark Attack	Smoke Bomb (6 db)
Dark Buster	Smoke Bomb (12 db)
Death	Farplane Shadow (30 db)
Delay Attack	Silver Hourglass (20 db)
Delay Buster	Gold Hourglass (30 db)
Demi	Shadow Gem (8 db)
Dispel	Purifying Salt (3 db)
Doublecast	Three Stars (5 db)
Drain	Stamina Spring (60 db)
Fira	Bomb Core (2 db)
Firaga	Fire Gem (4 db)
Fire	Bomb Fragment (1 db)
Flare	Shining Gem (60 db)
Focus	Mana Sphere (10 db)
Full-Life	Megalixir (1 db)
Haste	Chocobo Feather (10 db)
Hastega	Chocobo Wing (16 db)
Holy	Blessed Gem (60 db)
Jinx	Fortune Sphere (2 db)
Lancet	Soul Spring (20 db)
Life	Elxir (8 db)
Luck	Fortune Sphere (2 db)
Magic Break	Mana Spring (4 db)
Mental Break	Shining Thorn (4 db)
NuBlaze	Bomb Fragment (2 db)
NuFrost	Antarctic Wind (2 db)
NuShock	Electro Marble (2 db)
NuTide	Fish Scale (2 db)
Osmoste	Mana Spring (10 db)
Power Break	Stamina Spring (8 db)
Pray	Healing Water (5 db)
Protect	Light Curtain (6 db)
Reflect	Star Curtain (3 db)
Reflex	Speed Sphere (10 db)
Regen	Healing Spring (50 db)
Scan	Ability Sphere (10 db)
Shell	Lunar Curtain (4 db)
Silence Attack	Silence Grenade (3 db)
Silence Buster	Silence Grenade (10 db)
Sleep Attack	Sleeping Powder (3 db)
Sleep Buster	Sleeping Powder (10 db)
Slow	Solver Hourglass (4 db)
Slowga	Gold Hourglass (8 db)
Thundaga	Lightning Gem (4 db)
Thunder	Electro Marble (1 db)
Thundera	Lightning Marble (2 db)
Triple Foul	Skill Sphere (4 db)
Ultima	Supreme Gem (99 db)
Water	Fish Scale (1 db)
Watera	Dragon Scale (2 db)
Waterga	Water Gem (4 db)
Zombie Attack	Holy Water (99 db)

Yuna zárandokútjának célja, hogy bejárja Spira templomait, és segítséget kérjen a ott található szobroktól, a fayth-októl a Sín elleni harchoz. Ez a segítség Aeonok formájában jelenik meg: az imák után Yuna egy-egy új megvédhető lényvel lesz gazdagabb. A sorozat néhány korábbi részétől eltérően ezek a lények megvédésük után a csatamezőn maradnak – egyedül véve fel a harcot az ellenfelek ellen. A szokásos parancsoktól (Attack, Magic stb.) jobbra lépve a kurzorral, új utasításokat találhatunk. A Boost nagyobb sebzés elszívésére mellett gyorsabban tölti az Overdrive-mércét, míg a Shieldnél a sebzés negyedelődik (mind a mágikus, mind a fizikai), viszont Overdrive-növekedésre ne nagyon számítsunk. A Dismiss-parancs segítségével elbocsáthatjuk az Aeonit, a harc ilyenkor normális mederben folytatódik.

Nagyon fontos tulajdonsága a Aeonoknak, hogy a legtöbb negatív státuszváltozásra immunisak, ez néhány szörny esetében legyőzhetetlenné teszi őket (Malboro és variációi). Minden Aeon rendelkezik egy egyedi támadással, és vannak Overdrive-ja is – az előbbit bármikor elcsúszthatjuk, a utóbbihoz meg kell töltenie az Overdrive-mércének (az Aeonok akkor is töltik a mércét, amikor támadnak, és akkor is, ha őket támadják).

Ha esetleg valakit untatnak a hosszú megvédési animációk, akkor az a menüben kikapcsolhatja azokat.

Miután Moonflow-ban is találkoznak a Belgemine nevű idézővel, megkapjuk tőle a Summoner's Soul nevű tárgyat, ennek segítségével az Aeonok új képességeket tanulhatnak. A teljes listát megtalálódni valahol itt a környéken, mindenesetre felesleges dolog a legtöbb adottságot kifejleszteni: a gyógyító mágikától, a Haste-től, illetve a gyengébb Aeonok esetén néhány sebző varázslattól (Bio, Flare, Ultima) eltekintve nincs nagy szükség ezekre.

Amikor Belgemine-nel összefutunk a Clam Lands-en, megkapjuk tőle az Aeon's Soul nevű tárgyat – ezzel a szokásos Sphere-ek segítségével fejleszthetjük az Aeonok alaptulajdonságait. Itt érdemes az erőre, a HP-ra és a gyorsaságra koncentrálni, de bármikor elérjük a 99-es korlátot valamelyik Sphere-ből, költünk el bátran valamelyik lényünkre a felesleg.

## VALEFOR

**Leőhely:** Besaid, Templom



Valefor az első megtalálható Aeon, így nem meglepő, hogy a leggyengébb is. Fizikai támadásai halványak, bár az mindenképpen hatalmas előnye, hogy repül – a kizárólag földön effektív szörnyek semmit nem tudnak ellene tenni. Egyedi támadása a Sonic Wings, ami kis sebzés okozása mellett elődözza egy ellenfél további körét. Az amúgy is lassú ellenfelek esetében ezzel tulajdonképpen úgy végezhetünk velük, hogy nem is engedjük őket szóhoz jutni.

Overdrive-ja az Energy Ray, ami nem-elemetáris sebzést okoz minden ellenfélnek. Van egy másik, titkos Overdrive-ja is, ezt akkor kapja meg, ha az Airship-el visszamegyünk Besaidba, és beszélünk azzal a lánykával, aki egy kutyával játszik (általában a templom előtt, kissé balra áll, de néha a boltban van). Az Energy Blast nagyobbat sebez, és nem kell annyi időnek elteltie a következő támadásig, mint az Energy Ray esetén.

Ha Yuna aktiválja legendás fegyverét, a Nirvanat, akkor Valefor sebzése átlépheti a 9999-es határt.

## IFRIT

**Leőhely:** Kilika, Templom



Ifrit természetesen a tűz Aeonja, ez nem csak azt jelenti, hogy magától elcsúsztatja a Fire-Fira-Firaga varázslatokat, hanem azt is, hogy ezeket magára elcsúsztatja saját magát. Egyedi támadása a Meteor Strike, ami egy egy lényre ható fizikai támadás (de a Protect varázslat nem csökkenti sebzését). Az Overdrive-ját Hellfire-nek hívják, és minden ellenfélnek nagyerejű tűzsebzést okoz.

Ha Wakka aktiválja legendás fegyverét, a World Champion, akkor Ifrit sebzése átlépheti a 9999-es határt.

## IXION

**Leőhely:** Djose Highroad, Templom



A sorozat egyik újonca a villámok ura – ez természetesen azt is jelenti, hogy saját villámalapú varázslataival tudja magát gyógyítani. Egyedi támadása – Aerospark – egy ellenfélnek okoz nem elemetáris támadást (ráadásul elmulasztja a Protect, Shell, Reflect, Haste, Regen mágikákat, illetve a négy különféle Nul-varázslatot). Overdrive-ja a Thor's Hammer nevet viseli, és minden ellenfélnek erős villámalapú sebzést okoz.

Ha Kimahri aktiválja legendás fegyverét, a Spirit Lance-t, akkor Ixion sebzése átlépheti a 9999-es határt.



## ■ SHIVA

**Leíróhely:** Macalania, Templom

Az eddig leírtak érvényesek Shivára is: jégvarázslatokkal be tudja győztesíteni sebeit. Egyedi támadása a Heavenly Strike, ami nem-ellenmentaris sebést okoz egy ellenfélnek, és ezzel együtt kicsit eltolja következő körét. Overdrive-ját Diamond Dustnak hívják, és jégpalu sebést okoz minden ellenfélnek.

Ha Lulu aktiválja legendás fegyverét, az Onion Knightot, akkor Shiva sebése átlépheti a 9999-es határt.



## ■ YOJIMBO

**Leíróhely:** The Calm Lands, Cavern of the Stolen Fayth

A Final Fantasy X zsoldos Aeonja, ő kizárólag pénzért cserébe hajlandó segíteni nekünk. Megszerzéséhez be kell mennünk az Ellopott Fayth Barlangjába – ezt a Calm Lands kijáratánál tehetjük meg, a Defender X legyőzése után bármikor. Itt kell lemenni a hid alá, és tovább balra, amíg el nem érünk a barlangig. Ezt derítsük fel (ne felejtjük el) 25. Al Bhed könyvet, ezt a Save-ponttól balra találhatjuk; a barlang északi részén találjuk meg Lulu egykori idezőjét, immár élőhalott állapotban – hogy megvédje magát, megidézi Yojimbot, akit le kell győznünk (mágiát használjunk). Ezután menjünk be a nagy terembe, és béreljük fel Yojimbot. Amikor kér valamennyi pénzt, ajánljunk fel neki egyetlőt több Gilt, mint a kívánt összeg fele (tehát ha 215.000 Gilt kér, akkor 112.501-et ajánljunk) – ezt addig folytassuk, amíg 200 ezer alá nem esik a kívánsága – ezt már fogadjuk el!

Overdrive-val ugyan nem rendelkezik, viszont több egyedi támadása is van (Daigoro, Kokuzo, Wakizashi, Zanmato) – hogy melyiket használhatjuk, az attól függ, hogy mennyit fizettünk neki a megidézésekor.

Ha Auron aktiválja legendás fegyverét, a Masamune-t, akkor Yojimbo sebése átlépheti a 9999-es határt.



## ■ BAHAMUT

**Leíróhely:** St. Bevelle, Palota

Bahamut természetesen most is igen király, például rögtön megszerzése után átlépheti (és át is lépi) a 9999-es sebészathatárt, nem kellene hozzá mindenféle legendás fegyverek. Ezen felül minden elemi varázslatot mindhárom szinten megtanulja. Ha még mindig hiányzik valami, akkor vidámság lesz, hogy Impulse nevű egyedi támadása minden ellenfélre hat. Jó alaposan. Overdrive-ja a Mega Flare, és ez körülbelül pontosan le is írja a hatást: iszonyatos (akár 20.000 feletti) sebész minden ellenfélre.



## ■ ANIMA

**Leíróhely:** Baaj Templom

Seymour személyes Aeonját is megszerzhetjük, ehhez meg kell találnunk a titkos Baaj Templomot a repülőnkkel (koordinátái: X: 12-15; Y: 58-62). Itt ugorjunk a vízbe, és álljunk bosszút Geosgaeno-n (ő kergetett meg minket a játék elején). Ha ez megvolt, akkor a víz alatt ússzunk be a északi ajtón, és keressük meg a földtermet. Ha eddig minden templomban megszerztük a elrejtett tárgyat, akkor ott szobrot már most „bekapcsolhatunk” – a hatodikhoz meg kell szerezni egy újabb cuccot. Ez a Zanarkandban tehetjük meg, gyorsan repülünk is gyorsan oda, és menjünk be abba a terembe, ahol színes fényekkel világít a padló. Most az lesz a feladatunk, hogy a két teremben aktiváljuk azokat a pöttyöket, amelyek fehér négyzet alakú lámpákat kapcsolnak be (az első teremben három van, a másodikban pedig négy) – keressük meg ezeket, majd aktiváljuk őket hiba nélkül – ekkor az első szobában megjelenik egy lilás fényű Destruction Sphere. Ezt rakjuk be a második teremben a géptől jobbra levő nyílásba, és voila! Miután kivettük a ládából a Magistral Rodot, menjünk vissza Baaj Templomba, ahol immár mind a hat szobrot aktiválhatjuk – és megnyílik az ajtó, ami mögött Seymour anyja – azaz Anima, az Aeon – vár ránk, és csatlakozik is hozzáunk, hogy jóvátegye a fia nevelésében elkövetett hibákat.

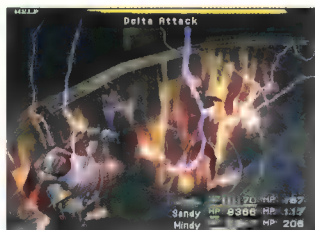
Anima Overdrive-ja, az Oblivion egészen elképesztő erejű, akár 100.000-környéki sebéseket is elérhetünk vele! Mindehhez hozzájön, hogy alaptámadása, illetve Pain nevű egyedi támadása (ez egyébként közepes eséllyel Death varázslatot is okoz) is bőven tízezer feletti sebez...



## ■ THE MAQUS SISTERS

**Leíróhely:** Calm Lands, Remiemi Templom

A növérek (Cindy, Mindy és Sandy –ők a Final Fantasy IV-ben ellenfélként szerepeltek) megszerzése elég trükkös lesz – kezdásként rendelkezniük kell minden más Aeonnal (tehát Yojimboval és Animával is), és le is kell őket győznünk a titkos Remiemi Templomban (ezért cserébe egy Flower Sceptert kapunk Belgermie-től). Ezután teljesítsük az arénamaster egyik kívánságát: fogjunk el a Gagazet hegységben legalább egyet minden szörnyfajtából – ezért cserébe egy Blossom Crown lesz a jutalmunk. Ezt a két tárgyat használjuk a Remiemi Templom hátsó részén, a szivárványszín ajtón – ekkor megkapjuk az utolsó Aeon-t a játékban.



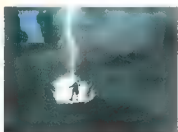
A három bogárlány külön-külön jelenik meg a csatamezőn, mintha szokásos karaktereinkkel küdenénk. A hölgyeknek kiadott parancsok (lásd a táblázatot) néha nincsenek eredménnyel, mert ha keveset hívjuk elő őket, akkor megsértődnek, és néha nem engedelmkednek. Egyedi támadásuk (Cindy: Camisade, Sandy: Razzia, Mindy: Passado) húszszer felett sebez, Overdrive-juk (csak akkor süthető el, amikor mindhárman telet Overdrive-mércével rendelkeznek), a Delta Attack pedig még Animánál is durvább.

### MAQU SISTERS PARANCSOK

PARANCS	HATÁS
Do what you will	Véletlenszerű cselekedet
Fight!	Fizikai támadás
Go! Go!	Sebő varázslat vagy egyedi támadás
One more time	Az utolsó akció megismétlése
Defense!	Védekező varázslat
Help each other!	Gyógyító varázslat
Combine Powers!	A Delta Attack elsütése
Dismiss	Visszavonulás

## MELLÉKKÜLDETÉSEK

### ■ VILLÁMHÁRÍTÁS



A Thunder Plains-en vándorolva hamar észre fogjuk venni, hogy a villámok nem kímélnek minket.

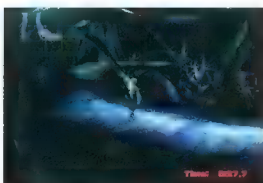
Szerencsére Tidus elég türe ahhoz, hogy félreugorjon a villámcsapások elől: amikor a képernyő fehéren villan fel, akkor kell azonnal megnyomunk az X-et a kontrolleren, ilyenkor Tidus félreszökken. Ha ezt sokszor csináljuk meg egymás után, akkor jutalmat kaphatunk érte a helyi boltban (a cuccot a bolt előtti ládában helyezik el nekünk). Nagy pontszámot akkor könnyű (haha!) elérni, ha valakinél van egy fegyver, amiben működik ■ No Encounters-képesség, legalább a harcokkal nem kell foglalkoznunk. Jutalom jár akkor is, ha hagyjuk magunkat agyoncsapni a villámok által; ha harmincszor csap belénk az elektromosság, egy Etherné kapunk, ha nyolcvanszor, akkor egy Elixirt. A díjak a következők:

KIVÉDETT VILLÁMOK	JUTALOM
5	2 db X-Potion
10	2 db Mega-Potion
20	2 db MP Sphere
50	3 db Strength Sphere
100	3 db HP Sphere
150	4 db Megalixir
200	Venus Sigit

### ■ LEPKEFOGÓCSKA

A Macalania Woods-ban találkozhatunk egy furcsa, jelmezes lényvel, aki elmagyarázza ennek a játéknak a lényegét: a starttól indulva el kell fogunk bizonyos idő alatt hét kék lepkeket, úgy, hogy ■ pirosakat elkerüljünk. Utóbbiakért 1 sec levonást kapunk, és pár szörny is a fejünkre szakad. Ha sikerül a megadott idő alatt elfogni a hét kék lepkeket, akkor kapunk egy ládát, benne valamilyen jutalommal. A rendelkezésünkre idő első alkalommal 40 másodperc, majd ez ■ Spherimorph föléllentel legyőzése után 30 másodperc lesz. Miután megvan a repülő, tovább nehezedik a játék: ■ piros lepkek száma megtriplázódik.

A játékban egyébként két helyszínen vehetünk részt (Macalania Woods – Central; Macalania Woods – North), amennyiben a legnehezebb fokozaton mindkét helyen megnyerjük, megkapjuk a Saturn Sigit.

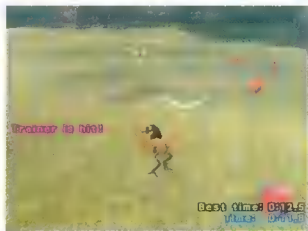


### ■ CHOCOBO-IDOMÍTÁS



A Calm Lands északnyugati részén találkozhatunk egy hölggyel, aki éppen Chocobogol – tőle vehetünk mi is leckéket. Négy, egyre nehezező órán kell jól szerepelnünk, de már az első után lehetőségünk lesz arra, hogy bármikor ingyen kérjünk tőle egy Chocobot (miután megvan a repülő, a bolttól délre találjuk ■ női, amivel harc nélkül vándorolhatunk a síkságon).

Az első kihívás (Wobbly) még elég könnyű, a rakoncátlan madarat kell nagyjából irányban tartanunk, és 12.8 másodperc alatt beérni a célba. A második órán (Dodger) a madár már könnyebben irányítható, viszont szemből blitzball-labdákat dobálnak az arcunkba – ezektől kis időre ledermedünk, ezért inkább kerülniük ki őket. A harmadik lecke (Hyper Dodger) az előző nehezítése: a labdák mellett nyomkövető madarak is repülnek velünk szembe, őket már sokkal nehezebb lesz kikerülni. Az utolsó feladat (Catcher) egy versenyfutás: a nénit kell leelőznünk – minden ekapott lufi 3 sec előnyt és minden „ekapott” madár 3 sec büntetést jelent ■ végső eredményhez; ez alapján dől el, hogy ki nyert. Amennyiben annyi bónuszt kapunk, hogy az időnk 0:00:00 lesz, megkapjuk a Sun Sigit.



### ■ A CACTUAR-FALU

Miután megvan a repülő, menjünk vissza a sivatagba (a listában Bikanel Island néven fut), és keressük meg ■ nagy követ, amin egy Cactuar rajza van (Sanubia Desert – West). Ha ezt megnézzük közelebbről, akkor megtudjuk, hogy 10 kicsi Cactuar szaladgál a sivatagban, a mi feladatunk lesz összefogdosni őket. Amikor megtalálunk egy Cactuart, akkor egy kis játékban kell részt vennünk: akkor kell közelednünk feléjük, amikor hátat fordítanak – amikor megfordulnak (és feltűnik a Needtime! felirat a képernyőn), akkor azonnal meg kell állnunk, különben elbuktuk a három próbálkozás egyikét (ugyanaz történi, ha lejár ■ szűköse szabott idő). Ha sikerült megfogunk őket, akkor csata következik, le kell vernünk őket – ha megvolt, akkor kapunk egy gómbot a Cactuar nevével.



Amennyiben nem sikerült megközelítenünk őket, nincs harc, csak egy Sphere dől Peredör nevű tárgyat kapunk. Akármelyik gómb került hozzánk, menjünk vissza a közhöz, és illessük bele, ezt követően megkapjuk az utalást ■ következő lény rejtekhelyére. Mivel ezek igencsak vázlatosak, pontosan leírjuk, hogy hol bujkálnak a kis lények. Amennyiben mind a kilenc gómbot visszavittük ■ nagy közhöz, megszűnik a homokvihar és lemehetünk az eddig zárt területre. Itt egy ládában megtaláljuk a Mercury Sigit, illetve egy másik tárgyat – mielőtt több névre szülő gómbot szerezünk, annál jobb cuccot kapunk (a főnyeremény egy „Friend Sphere”).



- 1 Oasis
- 2 Sanubia Desert - East
- 3 Sanubia Desert - West
- 4 Sanubia Desert - Central
- 5 Sanubia Desert - East
- 6 Sanubia Desert - Central
- 7 Sanubia Desert - West
- 8 Oasis
- 9 Sanubia Desert - West

A vízparton, a Save-pont mellett  
A helyszín északnyugati részén, egy kis beugrón  
A kötől északnyugatra, ■ második táblánál  
Nyugaton, a romok között  
A Save-pont mellett, a sátorban  
A terület nyugati csücskén egy ládában  
A közhöz legközelebbi (ÉNY) homokörvényben, de előtte el kell hagynunk a területet  
Vissza kell teleportálnunk a repülőre, és felmenni ■ tetejére (ahol legyőztük Evrae-t)  
A kőnél automatikusan kiugrik a hátunk mögül



## ARÉNA

A blitzball mellett mindenképpen ez a Final Fantasy X legizgalmasabb és leghosszabb ideig szórakozást nyújtó aljátéka. A Calm Lands-en találhatunk egy figurát, aki szeretné összegyűjteni Spira minden élő-lényét egy arénába. Mivel kalandozni ennire már nem akar, minket bízik meg a feladattal: a tőle vásárolt, Capture-képességgel rendelkező fegyverekkel kell begyűjtenünk számára a különféle bestiákat.

Jutalmat kapunk akkor, ha egy területről összeszedünk legalább egyet minden típusból, illetve ha egy területen minden lényből összegyűjtjük a maximális számát – azaz tíz – példányt.

Ez nem csak a tápolásra jó (hiszen amíg összegyűjtjük a sok száz szörnyet, addig rengeteg szintet lépünk), hanem plusz tárgyak szerzése is. A jutalmak ugyanis hatalmasak, rengeteg Supreme Gemet, Underdog's Secretit, Three Start és egyéb cuccokat szerezhethünk – ezekkel a legerősebb képességek lesznek elérhetők. Ezeket a lényekkel hasznos dolgokat lophatunk, illetve szerezhethünk a Bribe képességgel – ha ez még mindig nem volna elég, akkor az már mindenkit felvillanyozhat, hogy az arénamester kísérletei során új, elképesztően erős lényeket kreál (génmanipuláció rulezt), akikről szintén jó cuccokat lehet lopni, és legyőzésük után is a szokásosnál erősebb tárgyakkal leszünk gazdagabbak. A teljes lista összeállításában egy kis táblázattal segítünk (lopásnál az erősebb tárgyak megnyerésére 25%-unk van).



TERÜLET	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MENNYIÉRT FIZETHETJÜK LE, ÉS MIT AD ÉRTE (BRIBE)
Besaid	Condor Dingo Water Flan	Phoenix Down/Smoke Bomb Potion/Sleeping Powder Fish Scale/Dragon Scale	1900 - 3 db Smoke Bomb 2500 - 4 db Sleeping Powder 6300 - 2 db Water Gem
Kilika	Dinonix Killer Bee Ragora Yellow Element	Soft/Petrify Antidote/Poison Fang Antidote/Remedy Electro Marble/Lightning Marble	2800 - 24 db Petrify Grenade 2200 - Poison Fang 15 600 - 8 db Remedy 6000 - 8 db Lightning Marble
M'ihen	Bomb Dual Horn Floating Eye Ipiria M'ihen Fang Raldo Vouivre White Element	2 db Bomb Fragment/2 db Bomb Core Potion/Hi-Potion Soft/Petrify Grenade Potion/Sleeping Powder Potion/Hypello Potion Potion/Silver Hourglass Antarctic Wind/2db Antarctic Wind	17 000 - 16 db Bomb Core 37 500 - 60 db High Potion 2800 - Musk 3600 - 3 db Petrify Grenade 3200 - 5 db Sleeping Powder 4800 - 10 db Hypello Potion 5100 - 10 db Silver Hourglass 7800 - 7 db Arctic Wind
Mushroom Rock Road	Funguar Gandarva Garuda Lamashtu Raptor Red Element Thunder Flan	Silence Grenade/Ether Electro Marble/2 db Electro Marble Smoke Bomb/2 db Smoke Bomb Potion/Silver Hourglass Soft/Petrify Grenade 2 db Bomb Fragment/4 db Bomb Fragment Electro Marble/2 db Electro Marble	10 800 - 2 db Turbo Ether 2960 - 3 db Lightning Marble 80 000 - 99 db Smoke Bomb 5500 - 10 db Silver Hourglass 5500 - 3 db Petrify Grenade 9000 - 8 db Bomb Core 9000 - 8 db Lightning Marble
Djose	Basilisk Bite Bug Bunyip Garm Ochu Simurgh Snow Flan	Petrify Grenade/2 db Petrify Grenade Antidote/Poison Fang Hi-Potion/Hypello Potion Hi-Potion/Sleeping Powder Remedy/2 db Remedy Smoke Bomb/2 db Smoke Bomb 2 db Antarctic Wind/2 db Antarctic Wind	40 500 - 24 db Petrify Grenade 4000 - 2 db Poison Fang 8000 - 16 db Hypello Potion 4800 - 7 db Sleeping Powder 144 500 - 70 db Remedy 4000 - 5 db Smoke Bomb 12 000 - 10 db Arctic Wind
Thunder Plains	Aerogee Buer Gold Element Iron Giant Kusarigau Larva Melusine Qactuar	Electro Marble/Lightning Marble Hi-Potion/Musk Electro Marble/2 db Electro Marble Light Curtain/2 db Light Curtain Hi-Potion/Silver Hourglass Lunar Curtain/2 db Lunar Curtain Petrify Grenade/Gold Hourglass Chocobo Feather/Chocobo Wing	4000 - 4 db Lightning Marble 4600 - 2 db Musk 24 000 - 20 db Lightning Marble 72 000 - Stamina Tonic 8900 - 20 db Silver Hourglass 29 950 - 10 db Silver Thorn 5300 - 4 db Petrify Grenade Nem lehet lefizetni
Macalania Woods	Blue Element Chimera Evil Eye Ice Flan Igoun Mafdet Mushussu Snow Wolf Wasp Xiphos	2 db Fish Scale/3 db Fish Scale Shining Gem/Lightning Marble Hi-Potion/Musk Arctic Wind/2 db Arctic Wind Soft/Petrify Grenade Hi-Potion/Hypello Potion Hi-Potion/Hypello Potion 2 db Sleeping Powder/4 db Sleeping Powder Hi-Potion/Poison Fang Hi-Potion/Mega-Potion	30 000 - 5 db Water Gem 105 000 - 10 db Magic Tablet 6200 - 3 db Musk 27 000 - 9 db Ice Gem 7400 - 5 db Petrify Grenade 14 200 - 28 db Hypello Potion 11 600 - 24 db Hypello Potion 8000 - 12 db Sleeping Powder 7200 - 3 db Poison Fang 54 000 - Megalixir
Sanubia Desert	Alcyone Cactuar Mushussu Sand Wolf Sand Worm Zu	Smoke Bomb/2 db Smoke Bomb Chocobo Feather/Chocobo Wing Hi-Potion/Silver Hourglass Sleeping Powder/2 db Sleeping Powder 2 db Shadow Gem/2 db Stamina Spring 3 db Smoke Bomb/4 db Smoke Bomb	8600 - 2 db Mega Phoenix Nem lehet lefizetni 13 600 - 5 db Gold Hourglass 9000 - 12 db Sleeping Powder 900 000 - 15 db Winning Formula 360 000 - 2 db Skill Sphere
The Calm Lands	Anacondaur Chimera Brain Coeur Flame Flan Malboro Malboro Ogre Shred Skoll	Petrify Grenade/2 db Petrify Grenade Water Gem/Lightning Gem Magic Tablet/2 db Magic Tablet Fire Gem/2 db Fire Gem Remedy/Remedy Poison Fang/2 db Poison Fang Stamina Tablet/2 db Stamina Tablet Hypello Potion/2 db Hypello Potion Dream Powder/2 db Dream Powder	116 000 - 16 db Healing Water 196 000 - 2 db Lv. 4 Key Sphere 120 000 - 2 db Friend Sphere 30 000 - 10 db Fire Gem 540 000 - 4 db Wings to Discovery 14 000 - 6 db Poison Fang 188 000 - 50 db Stamina Tablet 39 000 - 50 db Hypello Potion 20 000 - 12 Dream Powder

## ARÉNA

TERÜLET	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MENNYIÉRT FIZETHETJÜK LE, ÉS MIT AD ÉRTE (BRIBE)
Cavern of the Stolen Faith	Dark Element	Shining Thorn/2 db Shining Thorn	36.000 - 3 db Return Sphere
	Epaa	Hi-Potion/2 db Hi-Potion	174.000 - 25 db Farplane Wind
	Ghost	Farplane Shadow/Farplane Wind	199.980 - 38 db Mega Phoenix
	Imp	Lightning Gem/2 db Lightning Gem	17.600 - 4 db Lv. 1 Key Sphere
Mt. Gagazet/Zanarkand	Nidhogg	Hi-Potion/Gold Hourglass	40.000 - 12 db Gold Hourglass
	Thorn	Silence Grenade/Ether	81.600 - 16 db Turbo Ether
	Tonberry	Hi-Potion/Farplane Shadow	270.000 - 2 db Amulet
	Valaha	Hi-Potion/2 db Hi-Potion	174.000 - 60 db X-Potion
Omega Ruins	Yowie	Soft/Petrify Grenade	18.000 - 12 db Petrify Grenade
	Achelous	2 db Water Gem/Healing Spring	120.000 - 16 db Healing Dream
	Ahriman	2 db Dream Powder/3 db Musk	56.000 - 6 db Farplane Wind
	Bandersnatch	2 db Dream Powder/3 db Dream Powder	36.000 - 20 db Dream Powder
Sin	Bashura	Soul Spring/2 db Soul Spring	340.000 - 80 db Stamina Tablet
	Behemoth	Ether/Magic Tablet	460.000 - 30 db Lv. 2 Key Sphere
	Dark Flan	Star Curtain/3 db Fire Gem	256.000 - 2 db Wnt Magic Sphere
	Grat	4 db Antidote/3 db Remedy	80.000 - 40 db Remedy
Sin	Grenade	2 db Star Curtain/3 db Fire Gem	150.000 - 12 db Shining Gem
	Grendel	Hi-Potion/Mega Potion	190.000 - 60 db Mega Potion
	Maelspike	2 db Water Gem/3 db Water Gem	200.000 - Stat Sphere
	Mandragora	2 db Remedy/3 db Remedy	620.000 - 24 db Return Sphere
Sin	Splasher	Frag Grenade/2 db Frag Grenade	12.000 - 12 db Dragon Scale
	Zaurus	2 db Petrify Grenade/3 db Petrify Grenade	164.000 - 10 db Rename Card
	Floating Death	4 db Musk/5 db Musk	160.800 - 10 db Gambler's Spirit
	Black Element	Hi-Potion/4 db Shining Gem	182.400 - 2 db Bk Magic Sphere
Sin	Halma	3 db Hypello Potion/2 db Shadow Gem	260.000 - 20 db Supreme Gem
	Puroboros	3 db Fire Gem/4 db Fire Gem	400.000 - 36 db Shining Gem
	Spirit	Stamina Tablet/2 db Stamina Tablet	240.000 - 10 db Twin Stars
	Machea	2 db Hi-Potion/Stamina Tonic	356.000 - 50 db Cocoboo Wing
Sin	Master Coeur	2 db Farplane Shadow/4 db Farplane Shadow	260.000 - Warp Sphere
	Master Tonberry	Magic Spring/Tetra Elemental	960.000 - 3 db Pendulum
	Varuna	Farplane Wind/Shining Gem	1.120.000 - 20 db Megalixir
	Adamantise	Healing Water/Magic Tablet	1.088.000 - 6 db Special Sphere
Sin	Barbatos	Star Curtain/Blessed Gem	1.900.000 - 20 db Teleport Sphere
	Behemoth King	Healing Spring/2 db Twin Stars	1.350.000 - 14 db Three Stars
	Demonolith	2 db Petrify Grenade/4 db Petrify Grenade	900.000 - 40 db Lv. 3 Key Sphere
	Exoray	Ether/Ether	148.000 - 30 db Turbo Ether
Sin	Gemini	Light Curtain/2 db Light Curtain	720.000 - 10 db Stamina Tonic
	Great Malboro	2 db Remedy/Magic Tonic	1.280.000 - 11 db Wings to Discovery
	Wraith	Farplane Shadow/2 db Farplane Shadow	444.400 - 60 db Farplane Wind
AZ ARÉNAMESTER ÁLTAL KREÁLT SZÖRNYEK TÍPUSA	SZÖRNY NEVE	MIT LOPHATUNK TŐLE	MIT KAPUNK LEGYŐZÉSÜK UTÁN
Area Creations	Abaddon	3 db Purifying Salt/Shining Gem	2 db Magic Spring
	Abyss Worm	4 db Lightning Gem/Stamina Tablet	2 db Stamina Tonic
	Cactuar King	2 db Chocobo Wing/Designer Wallet	6 db Blessed Gem
	Catoblepas	3 db Healing Spring/2 db Stamina Tonic	2 db Three Stars
Species Creations	Chimerageist	2 db Magic Spring/2 db Stamina Spring	2 db Return Sphere
	Coeur Regina	2 db Farplane Wind/3 db Blessed Gem	2 db Dark Matter
	Don Tonberry	2 db Candle of Life/Designer Wallet	6 db Farplane Wind
	Espada	4 db Farplane Shadow/Farplane Wind	2 db Rename Card
Species Creations	Jarmungand	Three Stars	4 db Supreme Gem
	Kottos	4 db Stamina Tablet/2 db Soul Spring	4 db Dark Matter
	Malboro Menace	Magic Spring/2 db Magic Spring	4 db Magic Tonic
	Stravis	3 db Smoke Bomb/Stamina Tablet	4 db Amulet
Species Creations	Vorban	2 db Healing Spring/Stamina Tablet	2 db Friend Sphere
	Bomb King	Shining Gem/Farplane Wind	2 db Door to Tomorrow
	Fafnir	4 db Light Curtain/2 db Stamina Tablet	40 db Lunar Curtain
	Fenrir	2 db Chocobo Feather/2 db Chocobo Wing	2 db Agility Sphere
Species Creations	Hornet	4 db Poison Fang/2 db Purifying Salt	Accuracy Sphere
	Ironclad	4 db Light Curtain/Stamina Tablet	2 db HP Sphere
	Juggernaut	4 db Lunar Curtain/Shining Gem	2 db Strength Sphere
	Jumbo Flan	3 db Lunar Curtain/Magic Tablet	2 db Magic Sphere
Original Creations	Nega Elemental	1 db Star Curtain/Twin Stars	2 db Twin Stars
	One-Eye	3 db Lunar Curtain/Blessed Gem	2 db Magic Defense Sphere
	Ornitholestes	Rename Card/Chocobo Wing	2 db Gambler's Spirit
	Pteryx	4 db Smoke Bomb/Candle of Life	Dark Matter
Original Creations	Sleep Sprout	4 db Poison Fang/Farplane Wind	2 db Teleport Sphere
	Tanket	4 db Light Curtain/4 db Lunar Curtain	2 db Defense Sphere
	Vidatu	4 db Lightning Gem/Magic Tonic	2 db MP Sphere
	Catastrophe	Gambler's Spirit/Lv. 2 Key Sphere	2 db Designer Wallet
Original Creations	Earth Eater	Gambler's Spirit/Lv. 1 Key Sphere	2 db Fortune Sphere
	Greater Sphere	Gambler's Spirit/Return Sphere	2 db Luck Sphere
	Nemesis	Lv. 4 Key Sphere/Warp Sphere	2 db Warp Sphere
	Neslug	Gambler's Spirit/Friend Sphere	2 db Pendulum
Original Creations	Shinryu	Gambler's Spirit/Three Stars	2 db Wings to Discovery
	Thuban	Gambler's Spirit/Teleport Sphere	2 db Underdog Secret
	Ultima Buster	Gambler's Spirit/Lv. 3 Key Sphere	2 db Dark Matter



## FINAL FANTASY X TITKOK

### ■ TITKOS HELYSZÍNEK

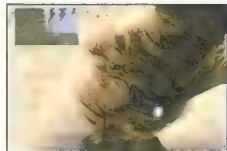
A játékban ■■ néhány titkos, rejtett helyszín, melyeket megtalálni és elérni jobbra (a Remiem Templom kivételével) csak akkor lehet, amikor már nálunk van a repülő. ■ helyszínek ■ következők:



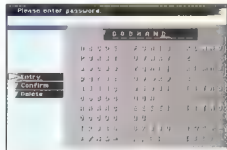
■ Baaj Templom



■ Besaid Falls



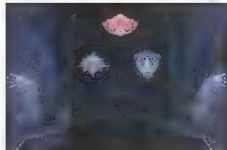
■ Battle Site



■ Mushroom Rock



■ Omega Ruins



■ Remiem Templom



■ Sanubia Desert

#### Baaj Templom

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 12-15; Y: 58-62. Itt lesz lehetőségünk megoltni Geosgano-t és megszerezni Lulu legendás fegyverét, valamint Animát, az egyik legerősebb Aeont (a részleteket hátrébb találod).

#### Battle Site

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 40-42; Y: 57-59. Itt találhatjuk meg ■ Phantom Bangle nevű tárgyat, amit Lulu viselhet, ez rendelkezik a Fire Eater, Ice Eater, Water Eater.

#### Besaid Ruins 1

Hol van: Gépeljük be a repülön Cidnél a következő jelszót: VICTORIOUS (nagy betűkkel).

Itt Rikku Victorious nevű páncélját találjuk, ami rendelkezik az Iceproof, Fireproof és Waterproof képességekkel.

#### Besaid Ruins 2

Hol van: Gépeljük be a repülön Cidnél a következő jelszót: MURASAME (nagy betűkkel).

Itt Auron egyik kardját, a Murasamét lelhetjük meg, amiben benne van a One MP Cost képesség.

#### Besaid Falls

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 30-32; Y: 74-76.

Itt találhatjuk meg Kimahri egyik fegyverét, a Dragoon Lance-et, ez a Magic Counter és az Evade Counter képességekkel van felszerelve.

#### Mi'ihen Ruins

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 34-36; Y: 56-59.

Itt Rikku Sonar nevű tárgyat találhatjuk meg, ami az Initiative, illetve Poisonstrike képességekkel bír.

#### Mushroom Rock

Hol van: Gépeljük be a repülön Cidnél a következő jelszót: GODHAND (nagy betűkkel)

Itt található Rikku legendás fegyvere, a Godhand.

#### Omega Ruins

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén keresgélünk: X: 70-74; Y: 34-37.

Ez a játék legkeményebb labirintusa, ahol meglehetjük Omega illetve Ultima Weapont, valamint felszedhetjük az utolsó Al Bhed szótárát (részletek hátrébb).

#### Remiem Templom

Hol van: a Calm Lands-ről nyílik az út, de csak akkor érhető el, ha Chocoboval is rendelkezünk. Chocobogoljunk vissza a síkság délkeleti csücskébe (fenn ■ párkányon, a leomlott hidhoz), és vizsgáljuk meg a Chocobo tollat a földön (kis sárga paca). Ekkor át tudunk ugrani, és megnyílik az ösvény a rejtett templomhoz. Itt egyrészt kihívhatjuk Belgemine-t néhány Aeon-csatára, ami szükséges lesz az összes Aeon megszerzéséhez, másrészt pedig részt vehetünk egy Chocobo-versenyben is. Ehhez menjünk ■ párkányon jobbra, és beszéljünk a madárkával (az első győzelem után megkapjuk a Cloudy Mirrort, utána pedig már foglalkozhatunk ■ ládák felszedésével).

#### Sanubia Desert

Hol van: a repülön kereshetjük meg, ha a következő koordináták környékén kutatunk: X: 13-15; Y: 42-44. Ezen ■ helyszínen egy ládából kivehetjük Ascalont, Tidus egyik fegyverét (alapból benne van a Double AP képességgel).

### ■ AZ AL BHED SZÓTÁRAK LELŐHELYEI

Amennyiben meg szeretnénk tanulni az Al Bhed nyelvet, úgy szükségünk lesz a Spira világában elszórt 26 Al Bhed szótárra. Ezek a következő helyeken találhatók:

Al Bhed Primer I – Az Al Bhed hajó fedélzetén

Al Bhed Primer II – Besaidban, ■ tábornú utáni reggelen, az asztalon

Al Bhed Primer III – Az S.S. Liki hajón, ■ „motorteremben” (a Chocoboknál)

Al Bhed Primer IV – Kilikában, a fogadóban, ■ bárputlon

Al Bhed Primer V – Az S.S. Wino hajón, a hajóhídon (a kormányos mögött)

Al Bhed Primer VI – Lucában, ■ B öltözőben (a mi öltözőnkötől balra, a lépcsőn kell lemenni)

Al Bhed Primer VII – Lucában, Yuna megmentése után a színházban

Al Bhed Primer VIII – A Mi'ihen highroadi Al Bhed sátorban, Rintől (automatikusan)

Al Bhed Primer IX – Mi'ihen Highroad – Newroad, North; az út közepén

Al Bhed Primer X – A Mushroom Rock Roadon, egy kissé rejtett párkányon (a térrék jelzi)

Al Bhed Primer XI – A Djose Highroadon, az út jobb szélén egy cseppkő mögött

Al Bhed Primer XII – A Moonflow északi oldalán, O'aka feje felett (a Shoopufől jobbra)

Al Bhed Primer XIII – Guadosalamban, az egyik házban

Al Bhed Primer XIV – Ezt kétélekeppen is megkaphatjuk, vagy a Thunder plainsi Al Bhed boltban azt mondjuk

Rinne, hogy jól megy ■ tanulás, vagy később, a Sanubia Desert – East helyszínen

Al Bhed Primer XV – Macalania Woods – Lake Road (O'aka környékén)

Al Bhed Primer XVI – Lake Macalania, ■ fogadó ajtaja előtt

Al Bhed Primer XVII – Sanubia Desert – Central (a romoknál)

Al Bhed Primer XVIII – Sanubia Desert – Central (egy Home felé mutató jel tövében)

Al Bhed Primer XIX – Home-ban, az első Save-pont mellett

Al Bhed Primer XX – Home-ban, abban a szobában, amiben a két jelszavas láda van, az ágyon

Al Bhed Primer XXI – Home-ban, abban ■ kis teremben, ahol néhány ajtó nyílik jobb felé

Al Bhed Primer XXII – St. Bevelle-ben, közvetlenül az esküvős jelenet után, a csigalépcső alján

Al Bhed Primer XXIII – Calm Lands-ben, a síkság északnyugati csücskén

Al Bhed Primer XXIV – Remiem Templomban, a bal oldali Chocobonál

Al Bhed Primer XXV – A Cavern of the Stolen Fayth helyszínen, a Save-ponttól balra

Al Bhed Primer XXVI – Az Omega Ruinsban (kanyarodjunk balra, majd kétszer jobbra, végül ismét balra – abban a teremben, ahol a négy láda van)

## ■ LEGENDÁS FEGYVEREK

A szokásos, átalakítható fegyvereken kívül minden karakternek van egy úgynevezett legendás fegyvere, mely rendkívül erős tulajdonságokkal rendelkezik. Pontosan ezért, a megszerzésük is kissé bonyolult lesz, ha mindet meg akarjuk szerezni, akkor rengeteg időt kell erre aldoznunk. Egyáltalán ahhoz, hogy fegyverünk a legendás fegyvert (általában egy zárt ládában vannak), szükségünk lesz egy Celestial Mirror nevű tárgyra. Ha megvan az áhított fegyver, akkor mindössze ■ No AP képességgel rendelkezik, tehát jörszerűen használhatatlan. Ahhoz, hogy ezt eltávolítsuk ■ fegyverből, szükségünk lesz egy speciális tárgyra, egy Crestre (persze minden fegyverhez másik kell). Most még mindig gyenge a fegyver, ahhoz, hogy aktiváljuk, előhívjuk az igazi erejét, szükségünk lesz egy újabb tárgyra, egy Sigilre.

A Celestial Mirror megszerzése elég trükkös lesz, először a Cloudy Mirrorra lesz szükség – ezt ■ Remiem Templomból szerezhjük meg, ha megnyerünk egy futamot a másik Chocobo ellen. Ezt ■ tárgyat kell elvinnünk a Macalanía Woodsba, itt fogjuk átalakítani Celestial Mirrorrá. Először beszéljünk az aggódo anyával és fiával a Save-pont mellett (Macalanía Woods - South), majd keressük meg a férjét, aki ott lesz, ahol anno táboroztunk (Macalanía Woods - Campsite). Menjünk vissza a Save-ponthoz, és beszéljünk mindkettőjükkel néhányszor – ezután felmehetünk a fény-ösvényen. Az elágazásnál forduljunk északra (ha itt egy ember zárja el az utat, akkor hagyjuk el az erdőt, majd térjünk vissza, és újra beszéljünk a szülőikkel). Itt van az eltűnt kisfiú, akivel beszélünk kell – majd használjuk ■ Cloudy Mirror-t a fényes gömbön! Megkapjuk ■ Celestial Mirror-t, amivel már fel tudjuk venni ■ legendás fegyvereket – miután megtaláltuk ■ hozzájuk illő Crestet és Sigilt, azokat is ennél a gömbnél kell aktiválni.

### TIDUS

Calabdog: Tidus legendás fegyvere akkor lesz elérhető, ha legyőzzük ■ Chocobo-trénert ■ Calm Lands-en ■ negyedik leckén – azaz jobb időt kell elernünk, mint neki. Ezután menjünk ■ síkság északnyugati részére, ahol egy kis ösvény vezet lefelé – itt kell használnunk a Celestial Mirror-t  
Sun Crest: Zanarkandban, Yunalesca legyőzése után a barlangterem hátsó részén  
Sun Sigil: A Chocobo-trénert „ki kell ütnünk”, azaz a lufik után kapott bónuszokkal együtt 0:00:00-ás időt kell elernünk

### YUNA

Nirvana: A Calm Lands minden szörnyéből el kell foggnunk legalább egyet az arénamester számára, ekkor megkapjuk tőle a fegyvert  
Moon Crest: Besaidban, a parton (már a játék elején felvehető)  
Moon Sigil: Minden Aeont el kell győznünk Remiem Templomban (a Magus Sisterst is)

### AURON

Masamune: Először is szükségünk lesz a Rusty Swordre, amit ■ Cavern of the Stolen Fayth barlangjától keletre találhatunk meg (le kell menni ■ hid alá, és ott pedig balra, az ösvény végén). Ezt kell elvinnünk Lord Mi'ihen szobrához, a Mushroom Rock Roadon (ott, ahol Clasko nem engedett tovább minket a Mi'ihen hadművelet elől). Ekkor megjelenik egy varázsszel ■ falon, ezt kell megérintenünk, majd a ládából kivenni ■ fegyvert  
Mars Crest: Mi'ihen Highroad – Oldroad, South; a délre vezető kanyon végén  
Mars Sigil: Tíz helyszínen gyűjtünk fogjunk be minden lényből tízet az arénamester számára

### WAKKA

World Champion: Miután megvan ■ Celestial Mirror, beszéljünk Lucában a kocsmárossal, akitől megkapjuk (ha nagyon hanyagoltuk a Blitzball-mecceket, akkor nem adja oda)  
Jupiter Crest: Lucában, az öltözőkben, az egyik szekrényben (hátról) ■ másodikkban)  
Jupiter Sigil: Blitzball bajnokságokon és kupákon ajánlják fel díjként, de csak akkor, ha Wakkának már megvan mind a négytagja Reel Overdrive-ja

### KIMAHRI

Spirit Lance: A Thunder Plainsen erresszünk szabadon három Oactuar-szellemet, azaz nyomjuk meg a négyzet gombot egy Oactuarral ábrázoló kő előtt, amikor az világít. Ha ez megvolt, akkor a terület déli részén keressük meg az alig látható Oactuar-szellemet, aki elvezet minket egy összeomlott toronyhoz a jobb oldalon, ami nemskóra végleg romba dől. Megjelenik egy láda, amiben a fegyver van  
Saturn Crest: A Gágapzet hegyen az oszlopoknál, miután Seymour megjelent  
Saturn Sigil: A legmagasabb nehézségi szinten győzzünk mindkét lepkefogós minijátékban Macalanía Woodsban

### LULU

Onion Knight: Lulu legendás fegyverét Baaj Templomban találhatjuk meg, miután megöltünk Geosgaenot. A kör alakú terület déli részén, a víz alatt keresgéljünk  
Venus Crest: Guadosalamban, a Farplane-en  
Venus Sigil: A Thunder Plainsen ugorjunk el egymás után 200 alkalommal a villámok elől... sok szerencsét!

### RIKKU

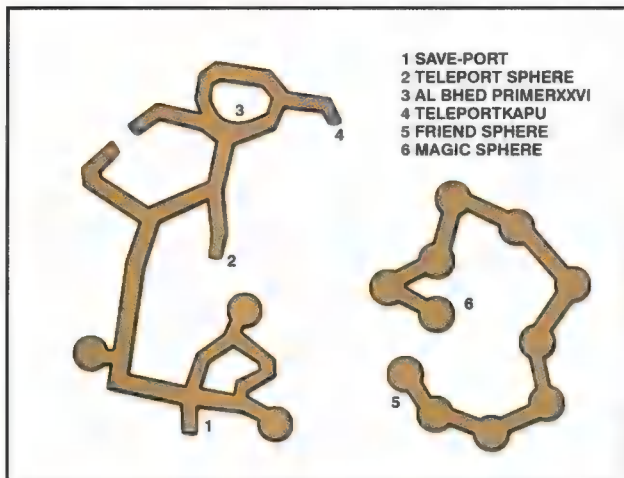
Godhand: Gépeljük be a repülőn Cidnél a következő jelszót: GODHAND (nagy betűkkel), a fegyver egy ládában lesz, a terület északi részén  
Mercury Crest: Sanubia Desert – West, a Cactuarral ábrázoló kőtől nyugatra, egy homokkörnyében  
Mercury Sigil: Csináljuk meg a Cactuarral aljátékok (részletesebben lásd pár oldallal előbbre), és teljesítményünkötől függetlenül az egyik ládában lesz





## ■ ULTIMA/OMEGA WEAPON

A Final Fantasy-sorozat két ismerős főellensége a tizedik részből sem hiányozhat. Az Omega Ruinsban rejtőz kódnekek, hiszen Omega ereitneké vált, megtagadta Yevon tanításait. A labirintushoz a repülőgéppel juthatunk el, ha megkeressük az X: 70-74, Y: 34-37 koordináták között. Az Omega Ruins különlegessége, hogy a térkép csak az ■ része látható, amit már felledeztünk – ezért kaptok tőlünk egy térképet (bocsi a kinézetért, rajzkészségem megrekedt óvodás szinten – szerencsések van, a grafikusunk megvadult, amikor meglátta az eredetét, és inkább csinált egy újat).



Először menjünk északra, és a négy láda mögül vegyük fel az utolsó Al Bhed szótárt. Innen menjünk nyugatra, és tapizzuk meg a varázsjelet a falon, majd menjünk vissza az előző runához (a ládas teremtől délre), és azt is piszkáljuk meg. Ekkor egy hid jelenik meg, aminek a segítségével elérhetővé válik a Teleport Sphere. Ha megvolt, akkor menjünk a labirintus északkeleti részére, ahol egy teleport vár ránk, a másik végén az Ultima Weaponnal.

### ULTIMA WEAPON

HP: 70.000 (13.560)

AP: 40.000 (60.000)

Gil: 20.000

Lopható tárgyak: 10 db Door to Tomorrow/20 db Door to Tomorrow

Eldobott tárgyak: 3 db Lv. 3 Key Sphere

Ő még nem túl erős ellenfél, hiszen jó eséllyel hat rá ■ Darkness és a Silence. Szeret Confusionnal és Petrification-nel dobálózni, védekezzünk ez ellen. Mindenképpen loadjunk tőle, ■ Door to Tomorrow értékes tárgy. Ha van sok pénzünk, akkor érdemes lefizetni (Bribe), hiszen 1.400.000 Gilért cserébe 99 Pendulumhoz juthatunk.

A következő területen minden kis „szigeten” újabb, igen erős ellenfelek várnak ránk. Szedjük fel balról a Friend Sphere-t, majd igyekezzünk észak felé – az utolsó helyszínen Omega Weapon vár ránk, mögötte egy Magic Sphere-rel.

### OMEGA WEAPON

HP: 99.000 (13.560)

AP: 50.000 (75.000)

Gil: 30.000

Lopható tárgyak: 30 db Gambler's Spirit

Eldobott tárgyak: 3 db Lv. 4 Key Sphere

Omega Weapon minden státuszváltozásra immúnis, és a varázslatok is feleannyit sebeznek rajta, mint normális esetben. A Shell nagyon jól jön ellene. Kimahri tőle tanulhatja meg legerősebb Overdrive-ját, a Novát. Yuna igen hatásos lehet, ha hamar akarunk végezni, lödjük el minden Aeonunk Overdrive-ját.

# SHADOW MAN 2 SECOND COMING

TIPPEK

## ■ BEVEZETŐ



A Shadow Man 2 Second Coming sokkal lineárisabb játék, mint a korábbi rész, gyakorlatilag csak akkor kell visszatérnünk régebbi helyszínekhez, ha extra fegyvereket vagy bónuszokat akarunk gyűjteni. Eppen ezért feleslegesnek éreztük lépésről lépésre tanácsot adni a játékhoz – ha ugye bár valahol egy kapcsolóba ütközünk, azt nyilván meg kell húzni, s tovább kell haladni a megnyitójáraton. Ha netán esetenként mégsem lenne világos, merre is van a továbbvezető út, ajánljuk mindenki figyelmébe a felvehető térképeket. Evienciák leírása helyett inkább néhány tippel szolgálunk, és a fontosabb tárgyak/fegyverek hollétére hívjuk fel a figyelmet. Az említett bónuszok kapcsán mindjárt szolgálunk is egy tippel: a cadeaux nevű áldozati edények ezúttal is érdekes bónuszok, majdan a L'Inferno varázslattal kereshetjük fel az áldozati oltárokat Nettie temploma alatt, ahol tiszteivel adagolva ezt a voodoo-eszközt növelhetjük az élet- vagy a varázserőnket. Shadow Manünk irányítását a Halálmezsgyén vehetjük át, de kezdetben ott nincs sok dolgunk. A zombik kinyírása után nyílik a járat a Temető Kapuja felé, de mivel nincs ott Jaunty, folytatni kell az utat (a létrán keresztül), míg nem – kerülő úton – eljutunk a voodoo-mágiával átitott macskához, amit már a pálya legelején észrevehetünk egy magaslatoan.

## ■ LOUISIANA JAUNTY GYÓGYKEZELÉSE

Papa Morté embereinek gyors „bemutakozását” követően a mutató emeletén felvehetjük a helyszín térképét, egy szögbelevőt, valamint egy pajszert (a kifeszített pasasnál). Távozzunk a városból a mocsár felé, és keressük fel Nettie templomát. A megbeszélés után – Nettie machetejével a birtokunkban – a templom hátsó ajtaján kilépve indulhatunk a mocsárhoz, ahol keressük meg Jauntyt (már messziről hallani a hangját, amint valami varázsigéket ismételt). Akasszuk le a Mapou fárl, majd segítsünk Nettie-nek meggyógyítani őt. Tíz madárkoponyát kell összeszednünk a voodoo-hókuszpókuszhoz. Mindezek előtt a templom alatti barlangból vigyük el a fejszét, s a város felé vezető úton törjünk be vele a bedeszkázott ajtájú kunyhóba. (A fejszével innentől a faladák szétöröhetők.) Ott találjuk a távcsöves puska, amivel lövük szét a kunyhó mögötti hordókat, ezzel egy új utat tárunk fel. Egy kis molónál felül rá az első madárkoponyára: a többi magunknak kell lelovóldoznunk nem sokkal később a nagy tónál – bár egyet találhatunk az egyik csónakházban. (A ködmálal a hordóba tüzelve takarítsuk el.)

Vigyük a koponyákat a templomba, ami azonban csak fél siker. Miután Mike kapcsolatba lép Deaconnal, meglátogathatóvá válik a louisianai temető, ahol állunk a két angyalszobor közé: így nyílik a bejárat Deacon rejtekéhez.

### Egyéb felvehető fegyver:

Pistol – a városban a legdélebbre fekvő ház emeletén  
Shotgun – a kis tórnál a nyugatra fekvő ház emeletén  
Faux – a kis tórnál a délre fekvő ház emeletén  
Guerre – ezt a voodoo-varázslatot csak az után lehet felvenni az el-süllyedt bárka melletti ösvényről, hogy megvan a L'Inferno varázslat, amivel repülni tudunk bizonyos tüzekkel



## ■ LOUISIANA KÜLDETÉS DEACONTÓL

Deacon bizonyos pecsétek felkutatására kér minket (egyét kapunk tőle mutatóba), mely munkát a mocsárban kell kezdenünk. Az időközben megeredő eső felduzzasztotta a Mapou fa mögötti

Terrenoir tavat, ezért átúszhatunk azon, majd eljuthatunk Papa Morté telepére. A lezárt ajtókat a biztosítékszekrények szétütésével tudjuk felnyitni. A telepen feltárható barlangból nyílik az első fontosabb síremlék (vagyis a második pecséthez vezető út), ahol egyben a zseboránkat is megtaláljuk – innentől láthatóvá válik a pontos idő. Visszatérve Deaconhoz megkapjuk a Kódexet, amibe a pecséteket helyezhetjük, valamint a Nephilim Shard fegyvert, ami igen hathatós a túlvilági démonokkal szemben. A fegyver továbbá képes átvágni azt a bűvös hálót, ami a Terrenoir tónál zár le egy útszakasz, így elnézhetünk Papa Morté egy másik telepére, ahol egy villából nyílik a következő síremlék. Ott a szokásos módon kapcsolókkal nyitogathatjuk a kapukat, de közben figyeljünk, hol van (a falakban) eltolható blokk, megmászható perem, esetleg a lábunk alatt taposó kapcsoló. Papa Mortét vehetjük el végül a harmadik pecséttel – plusz hősnünk jó öreg pisztolyát is. A Shadow Gun a legkiválóbb eszköz, levén voodoo-fegyverként nem szükséges hozzá töltény (nappal mondjuk igen), „izzítható” is, és a vele megölt ellenfél lelke elrabolható (azaz töltethetjük az eletrőnket).



### Egyéb felvehető fegyver:

Incinerer – a Terrenoir tó mögötti kisebb telepen, az egyik házban  
MP909S – a Terrenoir tó mögötti kisebb telepen, az egyik házban





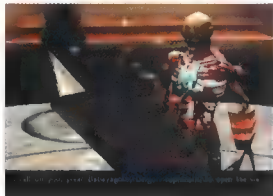
## ■ GEHENNA



A Gehennában a forgó teremdből, a pokol kapujától nyílnak a szentélyek, melyekből távoli földrészek síremlékeibe juthatunk el. Elsőnek Oroszországba nyithatunk átjárót, de ehhez előbb magában a Gehennában kell begyűjtenünk három pecsétet. Nyírjuk ki az angyalokat a Pítlél, s úgy kezdhetjük ezeket összeszedni – miután a helyszín térképébe és a karmos kesztyűbe botlunk. A Sigil Chamberben sorban szedhetjük fel körben a

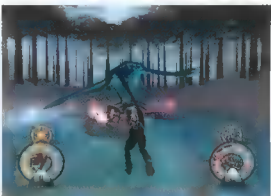
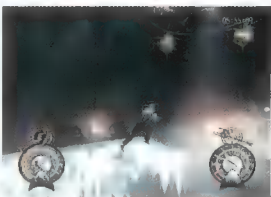


cuccokat, az egész csak ügyesség kérdése. A felemelkedő platformoknál (amelyek idővel visszasüllyednek) csaphatunk kicsit: ahelyett, hogy véglegesensúlyoznánk rajtuk, álljuk (lent) az utolsó platform mellé, s amikor lassan visszasaereszkedik, félúton ugorjunk fel rá. Kelő gyorsasággal elég magasra tudunk rola ugrani ahhoz, hogy lent megkapaszkodjunk s peremben... Miután megvan a három pecsét, keressük meg a körbeforgó teremben azt a szimbólumot, ami a feltört pecsét mellett látható a Kódexen, s az így kiválasztott szentély közepén olvassunk bele a könyvbe.



## ■ RUSSIA

Az orosz síremlékből eleinte látszólag nincs kiút: csupán a bejárat fölé kanyarodik fel egy mellékiút. Am nem kell pánikba esni: van ott híd a szemközti kapcsolóhoz (és térképhez), csak egy nem látszik. Nyugodtan lépünk tehát le a szobor felett, és szárazlunk végig. A megmászható körmök telejénél találjuk a következő pecsétet. A szobor melletti lépcsőn kijutunk a szabadba, ahol a kápolna melletti kis raktárból egy fontos voodoo-eszközt vehetünk fel: a L'Inferno hatására lángolni kezd emberünk, s így egyrészt felgyújtjuk az elleneségeinket, másrészt bizonyos tűzek telepörtként vehetők igénybe másik tűzekhez. Persze a lángot csak Shadow Manként vehetjük be. A bányában két pecsét is rejtőzik: a megnyitható oldajáratban löjük szét a szobrok fényes részét: így platformokat és egy kötelel varázsolhatunk elő. A repkedő boszorkányt csak a jeges tónál tudjuk megégetni (ezért az erdőben felesleges rá túl sok energiát pazarolni), és tőle egy újabb pecsétet vehetünk elő. A ráccsal elzárt szakaszon az elszabadítható csilléval törhetjük be az ajtót, ami mögött újabb pecsét rejtőzik. Utána – a következő bányajáratban – viszont magunknak kell a csilléban utaznunk, hogy átjussunk a halálos csapdákon, s így megint egy pecséthez jussunk.



### Egyéb felvehető fegyver:

Shotgun – az erdei kunyhóban

0.9 GPMG – a harangtoronynál s pajtában

Famine – a harangtoronyba mászhatunk fel érte, miután lelőttük a harangot

## ■ IRELAND A TORONY

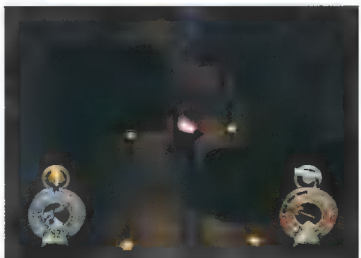


Az Oroszországból elhozott hat pecséttel visszatérve a Gehennába, újabb szentélyben olvashatunk fel, s ezzel Irszországban lyukadunk ki, ahol 12 pecsét vár felkutatásra. A síremlék központjában rögtön többet is felfedezhetünk, de mivel mindegyiket rács zárja el, kerülőutat kell keresni: az emeleten, miután felvettük a Nephilim kardot, a jobb oldali járatba induljunk el először. Amikor szoborfejek próbálnak lelőni minket a keskeny palloról, de ellene még az új kardunk se ér sokat, ezért inkább hagyjuk békén. Annál a helyszínnél, ahol egy torony van közepén, s oldalról ugorhatunk át hozzá, mindig abban az irányban kell keresni a megoldást, amelyik oldalon az ablak magasságába emelkedett egy platform. Kezdetben tehát azzal az ablakkal szemközt, ahová átugorunk... Mellesleg a torony aljában lévő csatornából szerezhethetjük meg a szint térképét. Ha a leszakadó hidaknál nem akarunk minduntalan leesni, akkor a távcsöves puskával lönjünk bele mindegyik deszkába: így a korhadtaktól megszabadulhatunk, s láthatjuk, hova ugorhatunk.



### Egyéb felvehető fegyver:

L'Orage – a romházaknál teli, nagy tisztaságnál egy kömör alatti

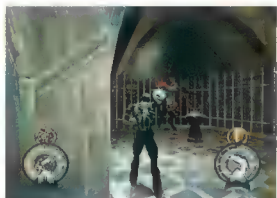


## ■ IRELAND A SÍREMLÉKEK

Az első ír síremléknél újabb három pecsétbe botlunk, s ezeket végre már fel is tudjuk szedni – persze azért itt is „körbe kell járnunk a dolgokat”.



Közben egy távolabbi kapcsoló elől is eltüntethetjük a rácsot, ami a romos házaknál (visszafelé) található, s így végül hosszas vargabetűt leírva visszajuthatunk a kezdő helyszín közelébe, illetve ott a II. síremlékbe, s megint csak rejtkehekelyek kell feltárunk. A bejárat feletti könyvhöz is találhatunk egy utat, amiből kiolvasható, hogy egy bizonyos kehelyre lesz szükségünk Jaunty meggyógyításához. Ismét a felszínen Cromlech alakzat alatti barlangban, miután átmásztunk a keskeny kaspakodón, felfelé van egy beugró, s ott van a Colle nevű voodoo-fegyver, ami innentől nélkülözhetetlen lesz: vele tudjuk berobbantani a



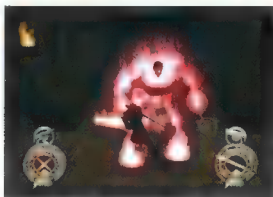
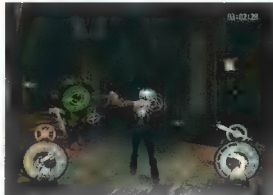
sziklaomlással eltorlaszolt járatokat. Hamarosan rábukkanunk Nephilim kehelyre is, amivel Jauntyt lehet gyógyítani, de még felesleges Nettiehez szelni: előbb végezzünk Írországon a kehelytől nem messze nyíló III. síremlékben. Az utolsó előtti pecsét egy egész komoly barlangrendszerben rejtőzik: a leszakadó padlózatnál ismét alkalmazhatjuk a korhadt hidaknál alkalmazott technikát.

**Egyéb felvehető fegyver:**  
Grenade Launcher – a Cromlech alatt mélyen, egy köömlás alatt

## ■ IRELAND DUROCHA VACKA

Az ír helyszínen végül egy kiszáradt csatornát kell keresni (a vízzel telítettek között): az víz Durocha barlangjába. (Amíg nem volt nálunk 11 pecsét, addig zárva volt.)

Durocha kinyílnak kicsit bonyolultabb az átlagnál, az ő páncélja ugyanis sérthetetlen. Egy idő után ugyan sikerül lemeszenünk a fejét, ez azonban még nem jelenti a halálát, sőt a teste továbbra is sérthetetlen marad. A denevérré változott, röpöködő fejt kell célba vennünk. Néhány találatlól lepottyan, ekkor azonban még mindig nem halt meg: szét kell csapnunk a fejet a Nephilim karddal. Az

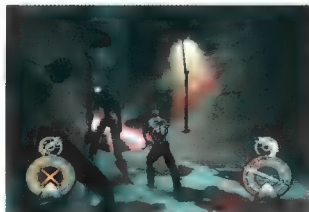


utolsó pecsét begyűjtésén kívül ne felejtjük a teremben a Nephilim Malignumot sem, amit Durocha ejt el. Izlita még talán a Shadow Gunnál is nagyobb tűzereje van, úgyhogy hősrünk kedvenc pisztolyával párban halálos kombináció.



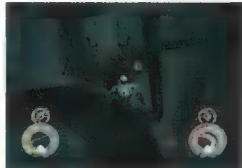
## ■ BONEYARD

A gyógyító kehely birtokában akkor visszatérhetünk Nettie templomába, s rendbe hozhatjuk Jauntyt, aki ezután megnyitja nekünk a kaput a Halálmezsgyébe. A kapu mögött a magasban lévő kunyhókban találjuk a továbbjutáshoz szükséges kapcsolókat, illetve a szint térképét is. (A parttyázon zombik lövedékei elől ne felejtünk el eloldozni.) A vérzuhatagoknál először a kút alján kell keresni az oldalsó kaput nyitó zárat, majd fent a kapcsolóknál irányozhatjuk be a hatalmas pallókat és a lifteket. A cél természetesen az, hogy feljussunk legfeljebb a kifésztett kóthézh. Azon keresztül érkezünk meg a Duppie faluba, ahol nyisszantsuk el a tartóköteleket, amelyek bizonyos lebegő platformokat rögzítenek a magasban. A kikötőben hasonlóképpen járunk el a forgó platformokkal és a hiddal. Ezek után visszatérve a falu „bejáratához”, az a megoldás kulcsa, hogy ne csusszunk le a vérzuhatagon a faluba, hanem a jobb oldali hegyi ösvénynek vágunk neki. Arra van ugyanis az összes kapcsoló: az is, amivel a jobb oldali platformot húzhatjuk fel, s kelhetünk át rajta a kikötő kapuját nyitó kapcsolóhoz, utána pedig még az is, ami a falunál a bal oldali platformot húzza fel (s rajta keresztül a Molt fegyverhez tudunk hozzáférni). Ha tehát sikeresen vágunk át a forgó kamrákon, megnyithatjuk a kikötő kapuját, ami után hajóra szállhatunk.



**Egyéb felvehető fegyver:**

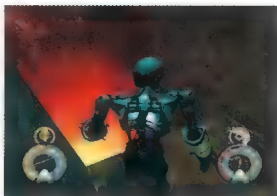
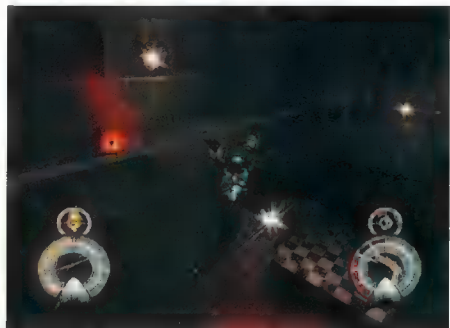
Peste – a Dead Side kanyonban, ahol korábban a macskó volt  
Molt – a Duppie falu középső emelvényén, egy roppant körülményesen elérhető helyen





## ■ ISLE OF THE DEAD A BONEYARD FELŐL

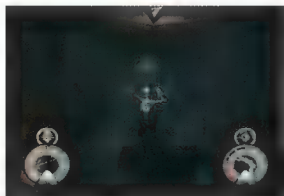
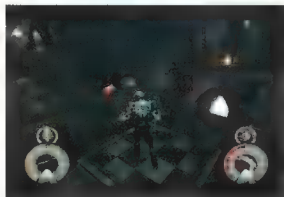
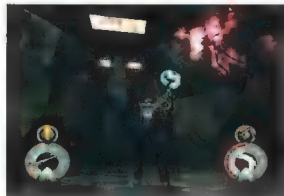
A Halottak Szigetének legfontosabb jellemzője, hogy két irányból is megközelíthető: hajóval a Boneyard szintről, és nem szabad meglepedkedni az ir helyszínen összegyűjtött 12 pecsétől, mivel a Gehennából egy újabb átjáró nyitható – szintén ugyanoda. A part felől a vízesés mögött találunk egy bejáratot a sziget szentélyébe (pontosabban egy oda vezető utat). Bent végül egy tűnik, egy lávalávalammal teli terembe torkollik a járat, de a láva felett megfigyelhetünk egy kis peremet jobbra, amire át lehet ugrani, s így jutunk a „Spike Trap” részhez, ahol két pecsét is begyűjthető, míg egy harmadikat láthatóvá tehetünk a Lava Pitnél. Nem árt itt megjegyezni a démonfejes ajtó hollétét, mert mögötte rejtőzik a főgonosz. Az elszármolás előtt persze még van pár begyűjtenivaló, ezért a Gehenna felől is meg kell közelítenünk a helyszínt.



## ■ ISLE OF THE DEAD A GEHENNA FELŐL

A Lava Pit felkutatása nem túl megerőltető, ráadásul útközben a szint térképét is felvehetjük – a teremben pedig a sakktabla platformoknál ugyebár már ott vár ránk egy pecsét. A vérmedence mellett rejtkező megalatása sem okozhat gondot, bónuszként az azt nyitó kapcsológépet rogtán nyílik egy újabb rejtkezőhely. A vérmedence felé tartva mellesleg az oldalelágazás is nyilván feltűnik, ahol több kapcsológépet találunk, ami egy kicsit leereszt a Lava Pit egyik „sakktabláját”. Viszont könnyen elkerülheti a figyelmünket az,

hogy a Blood Pool közvetlen bejáratánál is kirobbanható a fal! Az így megközelíthető Mutant's Lair újabb pecsétet tartogat a számunkra, majd a szoborfejeknél átkelve kijuthatunk a szabadba, s egy kis üveges házban egy másik pecsét mellett egy kapcsológépet is találunk. Ezzel a Lava Pit újabb sakktabla platformja érezkedik lejjebb, s így már felkapaszkodhatunk az ott köröző mozgó platformra. Nehéz észrevenni, de két útvonal is létezik a láva felett. Mindkettő végén pecsétet találunk, sőt a központi szentély felső részénél egészen átugrálva a platformokon rálelünk még egy újabbra is. Ezek után már csak az az egy van hátra, amit Ogou rejtget magánál, szóval megnyílik a démonfejes ajtó, s megközelíthetjük a trónbitorló zombival.



## ■ GEHENNA VÉGJÁTÉK



Miután már minden szükséges dolog megvan Asmodeus megidézéséhez, a Gehenna forgó termének a közepén is felolvashatunk a Kódexből, majd belelűve a feltároló, izo gömbbe megnyithatjuk a pokol kapuját. A skorpionszerű Asmodeus nagyon erős, az angyalként megjelenő Deacont simán lecsapja. Ellenünk kisebb rovarokat küld, miközben csapkod és villámokat szór. Szerencsére a legtöbb támadását ki lehet kerülni, s ugyanakkor a Shadow Gun és a Malignum kellő hatást gyakorol rá, no és rovarokat persze a tűz se szereti – szóval kis

türelemmel el lehet ténézni. Meg aztán ha be is kapunk egy nagy pontot, ugyebár halál után ugyanonnan folytathatjuk...



## EVE OF EXTINCTION

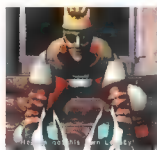
TIPPEK

Mivel maga a játék nem túlságosan nehéz (elsőre kb. 6-8 óra alatt végigvihető), és a logikai feladványok sem túl megerőltetőek, ezért pusztán a főellen-  
segek leggyőzészére pocskolunk pár oldalt – a lépésről-lépésre való végigvitelt nem szükséges leírunk.

## A „BOSS”ÚSÁGOK ELKERÜLÉSE VÉGITT – AVAGY A FŐELLENSÉGEK

## ■ HANS

**PÁLYA:** OFFICE DISTRICT  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** KATAR  
Hans nem túl veszélyes fickó – persze miután rájöttünk a trükkjére. „Beépül” a padlóba, és pusztán csak az árnyéka látszik, ami viszont sérthetetlen. Menjünk a térképen piros csillag-gal jelölt területre, és süssük el a rod legacy



drive-ját – a ke-  
letkező villám  
leszakítja a csil-  
lárt, ami ráesik  
Hansra, és im-  
már nem tud a  
talajba rejtőz-  
ni. Ezután csak  
simán le kell  
vernünk.

## ■ VIPER

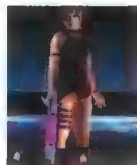
**PÁLYA:** CHINATOWN  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** SNAKE SWORD  
Vele az lesz a probléma, hogy a természetben  
állandóan egyik állványról a másikra ugrik,  
és képtelenek vagyunk elérni, miközben ő a



magasból sebez  
minket. Teendő:  
amelyik állványon  
épp áll, ahhoz men-  
jünk oda, majd az  
egyik fegyverrel  
(mindegy melyikkel)  
üssünk rá az állvány-  
ra. Viper lepotyan a  
padlóra, és ilyenkor  
lehet kényünk-re-ked-  
vünk-re gyepálgatni.

## ■ VIXEN

**PÁLYA:** WISDOM BASE  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** CROSSBOW  
Mivel minden egyes főellenség értelemse-  
rűen a tőle megszerelhető fegyverrel küzd,  
így a számszeríjat birtokló Vixennél egyér-  
telmű lesz az alkalmazandó taktika: meg



kell közelítenünk,  
amennyire csak  
lehet – test-test el-  
len már nem lesz  
vele különösebb  
probléma. Vigyáz-  
zunk a földből  
időnként kibújó,  
rácsot képező lé-  
zerhálóra, nagyot  
sebez.

## ■ Z

**PÁLYA:** GUIANA HIGHLANDS  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** GIANT AXE  
A hatalmas szekercével rendelkező, beszé-  
des nevű Z-vel az a gond, hogy nemcsak  
erős, hanem igen nagyot üt és a fegyvere  
hatótávolsága is nagy. Ezenkívül néha bele-  
csap a talajba, ilyenkor



a lezúduló sziklák is ve-  
szélyeztetik az épsé-  
günket. Viszont igen  
lassú, tehát használjuk  
ki ezt: várjuk meg, míg  
csap egyet, majd gyors-  
san rohanjunk oda és  
üssük. Kontratmadá-  
sokkal is operálhatunk.

## ■ MAGNUS

**PÁLYA:** GUIANA HIGHLANDS  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** BROADSWORD  
Magnus iszonyú erős és nagyot üt egy em-  
berméretű pallossal. Kétféle módon győzhe-  
tünk ellene: az első az, hogy próbáljuk meg  
valamelyik fegyverünk speckójával kinyírni



(pl. katar), de ebből  
is többszöri elcsúszás  
szükséges. A másik  
lehetőség, hogy  
megvárjuk, míg su-  
hint, majd a háta  
mögé rohanva szab-  
dajuk/össük, amíg  
magához nem tér a  
lendületéből.

## ■ DR. WISEMAN

**PÁLYA:** GUIANA HIGHLANDS  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** BOOMERANG  
Itt nem is magával a görékával lesz gond,  
hanem inkább avval, hogy egy lézerfal zárja  
el előlünk, és nem tudunk hozzáérni – mi-  
közben a dobál, és ennek tetejében négye-  
sével rontanak ránk a me-  
zei ügynökök és katonák.



Bősen csapkodjuk őket,  
közben pedig a helység-  
ben köröz két robotot is,  
mert azok felállításra fogja  
megnyitni a lézerfalat. Ez-  
után Bölcsemler dokt le-  
csapása már gyerekjáték  
lesz, mert gyengecske.

## ■ ZERA

**PÁLYA:** MAYAN RUINS  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:**  
TONFA

Zeraval – akárcsak a vele lévő  
Ravennel – már többször is  
összevittottunk a játék alatt, de  
mindig el tudtuk menekülni.  
Nos, utóbbinak most nem sike-  
rül, hiszen éppen Zera teszi hü-  
vösre. A kedves hölgyet ugyan  
most sem győzhetjük le, ellen-  
ben felmárjuk utána Raven  
tonfáját. Semmi különleges



nincs a csatá-  
ban, hacsak  
az nem zava-  
ró, hogy Zera  
négy holo-  
gramja kering a  
szobában – de  
amikor egyé-  
vállik, könnyen  
sebezhető.

## ■ AGILA

**PÁLYA:** WISDOM HEADQUARTERS  
**MEGSZERELHETŐ KRISTÁLY:** –

A legveszélyesebb gonosz kinyírása már csak azért sem egyszerű feladat,  
mert amellett, hogy erős, egyszerű elpusztítása után újajául más alak-  
ban, és még egyszer le kell zúznunk. Az első menet egyszerű(bb), no-  
ha Agila emberi alakjában is erős – eddigre viszont felfájdíthatjuk már  
az egyik fegyverünket annyira, hogy nem okoz problémát. Miután át-  
változott, a sok színben játszó szörnyénl éppen a színekre kell figyel-  
nünk: az a fegyver sebzí ugyanis a legnagyobbat rajta, amelyek az ak-  
tuális színének megfelelő – gyorsan kell tehát váltogatnunk közöttük.  
Amúgy minden megengedett, tartalékoljuk erre a csatára a legacy  
drive-okat, itt nagy szükség lesz rá. Minden fegyverünk sebez egyb-  
ként a szörnyön – a hangsúly a sebezés mértékén van. Ha elfogytak a  
különleges támadások, adjunk neki tiszta erőből – győzzön a  
jobbik... (Amúgy lehet tőle fegy-  
vert szerezni, csak ehhez ment-  
sünk a csata után, majd ezt az ál-  
lást töltsük vissza – a játék ugyan  
előlről kezdődik, de alapból ren-  
delkezzünk egy új fegyverrel, a  
dupla pallossal. Helyre kis darab,  
főleg felfejlesztve...)



## ■ RAVEN

**PÁLYA:** CHINATOWN, AIRSHIP  
A tonfával rendelkező Raven  
kemény ellenfél, mert nagyon  
gyors. Nem tudjuk megölni,  
mert mindig elmenekül. Ké-  
sőbb kiderül, hogy ő tulajdon-  
képpen egy jófiú – és ahogy az  
lenni szokott, ahogy erre fény  
derül, be is teljesednek a végzte  
Zera kezétől. Később extra  
tanácsot nem lehet adni a vele



történet  
bunyó-  
hoz, vé-  
dekez-  
zünk,  
és ami-  
kor vis-  
szakat-  
ról, ak-  
kor tá-  
mad-  
junk.



## FEGYVEREK

Minden fegyvert lehet fejleszteni – maximálisan ötödik szintig, a velük bevitt találatokkal, illetve folyamatos használatukkal. Minden egyes szintlépés nagyobb sebesséssel és találati pontossággal jár. Klasszikus, hogy a magasabb szinteken sokkal lassabban fejlődik a fegyver, de egy 5-ös szintű már elég nagyot csap. Hogy kinek melyik jön be, az magánügy, nálam jó szöveget írtam a katar, de a snake sword is nagyszerű. Kétfajta támadásuk van, a körrel és az X-szel, ami fegyverként változik. Nemelyik a háromszög gombot lenyomva sokszor segít a nehezebb, ugrálós részekben való továbbjutásban. Két fajta seadet bejűk ütve hozható elő a legacy drive nevű speckó támadásuk (vagy különleges effektusuk, lévén nem mindegyik támadásra való). Ez a jobb analóg kar lenyomásával hozható elő, majd ugyanezzel a karral kell a képernyőn megjelenő ábrát leimunk. Ez bizony néha piszkos komoly feladat... Nem magyarázzuk el viszont a játék első végigjátszása után kapott dupla pallos trükkjeit – azt majd mindenki szépen kikapasztja magának.

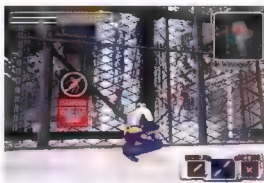
### ■ SWORD

**Megszerzése:** alaphoz nálunk van, illetve az első pályán egy ügynöktől  
**Legacy Drive:** tűzfal  
 Standard fegyver, elég gyors, bár nem sebez túl nagyot.



### ■ ROD

**Megszerzése:** alaphoz nálunk van, illetve az első pályán egy ügynöktől  
**Legacy Drive:** villámcsapás  
 Jó nagyot üt, és a háromszöggel használva a földbe szűrve nagyobbat tudunk ugrani – ez rengetegszer kell majd alkalmaznunk.



### ■ KATAR

**Megszerzése:** Hanstól  
**Legacy Drive:** vízszög  
 Elegendő erős, és a levegőbe felüti az ellenfelet. Mindegyik gyors is. Az egyik legjobb fegyver.



### ■ SNAKE SWORD

**Megszerzése:** Vipertől  
**Legacy Drive:** Pár másodpercre megállítja az időt  
 Hasznos és erős fegyver. A háromszöggel használva kinyúl, és ha falba ütözik, csákyaként odaránt minket.



### ■ CROSSBOW

**Megszerzése:** Vixentől  
**Legacy Drive:** Nemi életérő és kb. 15 mp-ig tartó pajzs  
 Távolági fegyver, elég gyenge, de a pajzs miatt elkerülhetetlen a használata.



### ■ GIANT AXE

**Megszerzése:** Z-től  
**Legacy Drive:** Falbontás, sziklaomlasztás egy hatalmas ütessel  
 Nagyon lassú, de piszkos erős. Nem nagyon használta.



### ■ BROADSWORD

**Megszerzése:** Magnustól  
**Legacy Drive:** Egy megtévesztő hologramot generál a használata helyén  
 Hatalmasat sebez, de igen lassú. Akkor hatásos, ha körbevesznek minket, és szünetünk egy nagyot körbe. Hátrálóki az ellenfeleket.



### ■ BOOMERANG

**Megszerzése:** Dr. Wisemantól  
**Legacy Drive:** szélvihar  
 Távolági fegyver, kisebb hatótávolsággal, de nagyobb erővel rendelkezik, mint a crossbow.



### ■ TONFA

**Megszerzése:** Raventől  
**Legacy Drive:** Egy ideig immunisak vagyunk a fizikai támadások ellen.  
 A leggyorsabb fegyver, felüti a levegőbe az ellenfelet, és jó a speckója is. Kár, hogy csak a játék vége felé kapjuk meg, így nincs időnk fejleszteni.



# PLAYTIPP PLAYTIME

## MENTŐÖV

MAJORITY WATTO  
UNIFICATION (PSX)

Hello Playtime!

Először is elnézést kérek, hogy megint zavarlat titeket irányom-mal, de örömmel vettem, hogy beindult a „Mentőöv” című rovat. KIRALYOK vagyok! A levelem some örömteli esemény kapcsán rögzít, ugyanis nekem is szükségem lenne egy mentőövre. Ami miatt „fuldoklom”, az a „Martian Gothic Unification” – igen még mindig. Az előző levelemben is ehhez a jatkához kértem tőletek segítséget és nagy érdemzések között nyugtáztam, hogy megérkezett a válasz, de mivel én is csak egy halandó vagyok, ezért újra az isteni „Playtime!”-hoz kell fohászkodnom segítségért. Nos vesszük ki a problémát miben voltát:



- A játékban van egy „4 Arkham Domm” nevű hely, megvan hozzá a kulcsom is (4grem tag), de megsemmisült az ajtót, pedig Kenzo meg is jegyzi, hogy „megfelelő kulcs a megfelelő ajtóhoz”, de megsemmisült. A „Vita 1” anyacomputer, „Mood” szerint az a baj, hogy a kulcs le van merülve és újra kell tölteni, és itt jön a problémám, hogy hol kell újratölteni vagy egyáltalán mi a teendő azzal a... kulccsal! Kérlek titeket, ha tudtok segíteni, szánjatok meg, mert már kezdek beleőrülni ebbe a játékba, sőt mire válaszoltok, lehet, hogy el is szállitanak kényszerzubbonyban valahová.

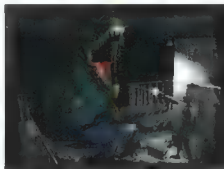
Riczu Attila, Tiszajúváros

Nyugalom, itt jön a megoldás! A kulcsot tulajdonképpen át kell szelni. Ehhez először is a chorus nevű tárgyat kell feltölteni annál az obeliszknél, amit egy trimorph őriz. A sörnyetv sérthetetlen ezért előbb el kell csúszni a őrhelyéről egy emberünkkel, s csak akkor vihetjük oda valaki mással a chorus. Miután a cucc feltöltődött, már a sörny sem lesz sérthetetlen. A chorus ezután az ún. oltárnál kell használni, ahol a közepére illesztve az halálós sugarakat kezd kibocsátani magából – következésképp azonnal menekülni kell el az útjából. Kis türellemmel meg lehet figyelni, milyen ütemben villan fel a sárga sugar, s a sötét szakaszban a oltára helyezhetjük a kulcsot, majd miután átszineződött, ugyanígy el is vehetjük onnan.

SSOI!

Kedves Playtime-team! Ezúton szeretnék segítséget kérni, ha nem gond. Ugye nem! Eddigi helyzetem a Dino Crisisben: elakadtam a B3-as szinten, ahol zöld átvilágító-gép van. Már beraktam a két chipet a fali számítógépbe. A feladványt is megoldottam. De azt a számítógépet, ami az asztalon van (az ID-kártyásnál), nem tudom a kódot. Azt szeretném kérni, hogy mi az a kód, vagy hogy hol találom.

Előre is köszöli. Leszki Balázs alias Ben Reilly, Óros



A számítógéphez a kód: 31415. Meg kell azonban jegyeznünk, ezzel a géppel csak a után lehet ID-kártyát készíteni (hiszen arra való), hogy megszereszed Dr Kirk ujji-nyomatát. (A kódot is e kitérő során lehet megtudni.) Miután a haladó tudósod megölte, akkor lehet a leolvás készülellet letapo- gatni a véres nyomait.

RESIDENT EVIL CODE  
VERONICA A PSX

Sziasztok!

A PC-n megjelent „Civilization 3” nevű stratégiát sikerjatekokat átdolgozák-e PS2-re? Ha igen, mire várható? A Resident Evil – Code Veronica X című PS2-es játékban elakadtam a Rendőrsőrn lévő szobában, amelyben 6 kisebb (a családtagokat ábrázoló képek) és 1 nagyobb (egy gyer-

mekeket ábrázoló) kép található. Mind- egyik kép alatt található egy kapcsoló: a nagyobbik kép alatt lévő felkapcsolásával aktiválunk egy riasztószere- ny-fény- és hanghatást. A kérdéseim: mi a teendő a teremben? Talán a felkapcsolás sorrendje számít, esetleg nem mindegyik kép alatt található kapcsolót kell bekattintani?

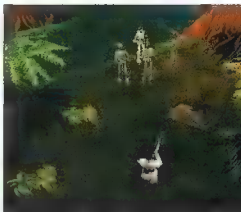
Tisztelettel olvasótok: Németh Roland, Nagykanizsa

**Első kérdésre a válasz:** nem. Nem tudunk semmilyen kés- szülő konzol változatról.

A Code Veronicára vonatkozó kérdésre önmagamat kell idéznem – bár tudom, hogy csak klasszikus- sokat szokás. Szóval a rendőrsőrn (??? – bár valóban hasonlít az épület – második rész rendőrsőre, az attól függetlenül az Ashford család kastélya) a helyes sorrendben kell megnyomni a képek alatti gombokat. „Nemileg bonyolultabb a lejtőre, mint a RE1-ben (ott is volt egy hasonló feladat): ugyanis életkor helyett az Ashford családja a megoldás. A növel kell kezdeni, majd a két gyereket tartó főtérrel kell folytatni, akit a vörös hajú követ a teacuccszével, majd a másik vörös, aki után a könyvet olvasó férfi jön, majd a háttérben a gyertyatartót kell keresni, és végül a nagy festmény az utolsó.” További elakadások esetére javasolom az idézet származási helyét, vagyis a tavaly decemberi számunkat.

THE WARS EPISODE I  
THE PHANTOM MENACE

Kedves Szerkesztőség! Segítséget szeretnék kérni a Star Wars Episode One-hoz (PSX). Tudjátok, ez az a német változat, amit csak egyedül lehet játszani. Elakadtam a Mos Espa pályán. Addig már eljutottam, hogy megtaláltam Anakin és Jar Jar. Odavittém őket Watto otthona elé. Mindenki a pályán en- gem akar megölni, és nem tudom,



mit csináljak. Kérlek titeket, ha tudtok valamilyen kódot, akkor írjátok le, és azt is, hogyan juttok tovább.

Köszli Szabó András, Budapest

A Mos Espa pálya a rész a Phantom Menaceban, ahol nem árt egy kis angol (illetve az esetekben akkor német) nyelvtudás. Ugyanis kérdészködni, üzletelgetni kell, hogy megszerezze Anakin az a két alkatrészt, amik még hiányoznak a podjából. (Mivel Watto üzlet- ténél tartasz, akkor elméletileg már kérnie kellett ezeket – ha nem, akkor beszélni kell vele.) Bár alkat- részeket erőszakkal is zsákmányol- hatunk, egy gyilkostól Anakin nem fogad el semmit, ezért muszáj be- csületesen üzletelni. A cserealap- ként szolgáló alkatrészeket például az „agymosás” jól trükköl lehet kicsalniunk egyesektől, avagy ke- reskedőktől kell megmenetlni, stb. Ahhoz pedig, hogy ne mindenki minket üldözzön, hanyagolni kell a jávark irását. Még ha egyik-másik ráns is támad, inkább menekül- jünk!

Legvégso esetre íme egy „debug” kód, ami többek között a pályaválasztás lehetőségét is felki- nálja. A főmenüben álljunk rá a „Options” pontra, de ne válasszuk ki, hanem üssük be: Háromszög, Kör, Bal, L1, R2, Nygvezet, Kör, Bal. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezek után tartsuk le- nyomva az L1 + Select + Három- szög kombinációt, mire bejön a debug menü, ahol pályát is választ- hatunk. (Az említett gombkombiná- ció inntentő folyamatosan aktívál- ható.) Miután válassztottunk pályát, kilepve a menüből indítsunk új ja- tekot.

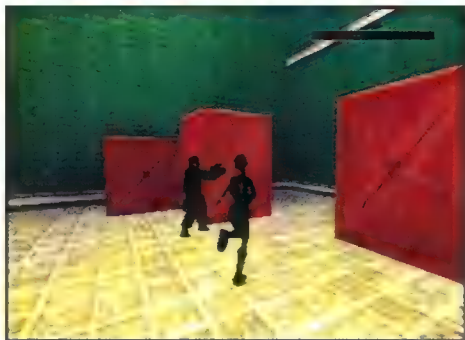
THE WARS EPISODE I  
THE PHANTOM MENACE

Tisztelt szerkesztőség!

Lenne egy kis gondom. A Tomb Raider Chronicles című PSX játé- kban a Red Alert! nevű pályán va- gogok. Megöltem az embereket és egy sárga terembe értem, ahol ládák vannak. Van egy járat a falon, de nem tudok felugrani. (Ezen kívül va- lami örökelet kód nincs?)

Segítséget szeretnék kérni a Tekken 3-hoz is. Hogyan lehet új ru- hákat szerezni az embereknek?





A válaszokat előre is köszönöm! Bodorkós Ádám, Szombathely  
A 2001/01-es számunkban (pon-  
tosabban annak ■ kiskönyvében)  
benne volt a teljes TRC végigjá-  
rás, de ismétlés a tudás anyja:  
szóval az említett pontnál a hor-  
gonyvető fegyver a megoldás, amit  
éppen előtte lehet zsákmányolni a  
hozzá tartozó lőszerral együtt. Fel-  
mászva a ládára fel kell lőni egy  
horgonyt ■ plafonon lévő rácsha, s  
a leereszkedő kötélen keresztül le-  
het áthintáztatni ■ amúgy elérhetet-  
len járathoz.

Örökélet kód nincs, helyette vi-  
szont van örök elsősegélycsomag  
(plusz fegyver és lőszer) kód:  
■ játék során hozzuk be a tárgy-  
listát ■ Selecttel, majd álljunk rá a  
Timex órára, tartsuk lenyomva az  
L1+L2+R1+R2 kombinációt, és  
nyomjuk egy Felt. (Ugyanezt eset-  
leg megpróbálhatjuk a Small  
Medkitre állva.)

A Tekken 3-ban már eleve két ru-  
ha választható mindenkihez – füg-  
getlen attól, hogy ■ rúgás vagy az  
útes gombjával válogatunk közülük.  
Ezen kívül úgy lehet átöltöztetni bi-

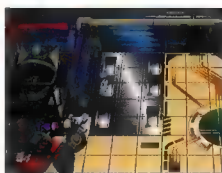
Xiaoyu iskolás ruhában - Válasz-  
szuk Xiaoyut legalább ötvenszer.  
Anna csikos ruhában - Válasszuk  
Annát legalább huszonegyszer.  
Law sárga ruhában - Nyerjük  
meg ■ játékok Lawval és Paulull  
egyaránt.

Eddy tigris ruhában - Teljesítsük  
■ Arcade módot 16 különböző ka-  
rakterrel.

Kedves PLAYTIME!-team!  
Segítséget kérnék a DIGIMON  
WORLD 2 PSX-es játékhoz.  
A digimonom EL-szintje elérte ■ 13-as  
szintet, ■ nem tudom a DP-szintjét  
növelni. Annnyit tudok, hogy a csapat  
bázisán a bal oldali szobában lehet  
növelni, és csak "CHAMPION" szintű  
digimonnal lehet növelni. De nem  
jöttem rá, hogy ott hol és hogyan le-  
het. Légsz írjátok le, hogy hogyan  
kell új digimont szerezni.

Remélem tudtok segíteni!  
Köszönettel: Göncz Tamás, Zala-  
egerszeg

Közel vagy a megoldáshoz, már



csak pár apróságot kell megtenni.  
A DP szint növeléséhez két  
digimonra van szükség. Ha kivá-  
lasztottuk, melyiket szeretnénk ma-  
gasabb szintre fejleszteni, akkor a  
következő a teendő: a lehetőségek  
közül ■ kell választani a DNA  
Digivoive parancsot, ahol azután  
meg kell adni, melyik digimont me-  
lyikkel szeretnénk összerakni. A  
művelet végrehajtásával máris a  
miénk az eggyel nagyobb DP szintű  
lény.

## FATAL FRAME II

### Sziasztok!

En Imi vagyok! Egy kéréssel fordulok hozzátok. Fatal Frame? Iszonyatosan tetszik a játék, a műfajom, de már a legelején elakadtam egy ajtó-  
nál, amin körbe mindenféle kínai-  
lelek vannak. Eszem sincs hozzá,  
hogy hogyan kéne beadagolnom a  
jeleket, hogy az ajtó nyíltfogjon??  
Már mindenkit, aki jártas ebben,  
megkérdeztem, de semmi Ti mind-  
gígnél tudtok, nagyon boldog len-  
nék, ha végre folytatnám már ■  
játékot ■ segítségetekkel! Előre is  
köszönöm!

A mostani számunkba sajnos  
csak a Fatal Frame tesztje fért be-  
le, ■ ha minden igaz, akkor a vé-  
gigijátszását is ■ fogjuk közölni.  
Addig is ime az általam említett  
probléma megoldása: a japán írás-  
jelek tulajdonképpen egy számla-  
pot alkotnak, melyen az órajárással  
ellentétes irányba indul ■ számso-

rozat úgy, hogy a 0 ■ legfelül. A  
felülhöz feljegyzések egyikén ta-  
látható meg ■ kódtábla, ami alap-  
ján erre rá lehet jönni, ■ egy má-  
siknál áll a december 13-as dátum,  
ami az ajtóhoz tartozó kód. Ha jól  
emlékszem, ebben a sorrendben  
kell beütni: 1312.

Kedves Playtime Szerkesztőség!  
A Golden Sun nevű GBA-s játékhoz  
kérem a segítségéteket. Ott akad-  
tam el, hogy a Kolima forestben va-  
gyok, kiolvastam a csajfejű fa gon-  
dolataiból, hogy Tretet a mercury  
Lighthouse-ból hozott vízzel lehetne  
meggyógyítani, de ahogy használ-  
nám rajta, előlk magától. Fel is  
máztam a tetefjére, de ott sem  
tudok semmit sem csinálni. Azt hi-  
szem, hogy ha meggyógyítom  
Tretet, akkor a fembereket visszaval-  
toznák és leeresztik nekem ■ hidat  
(Kolima Bridge). De nem tudok sem-  
mit se csinálni ennek érdekében. Ír-  
játok meg legyetek szívesek,  
hogyan lehetne innen továbbjutni.

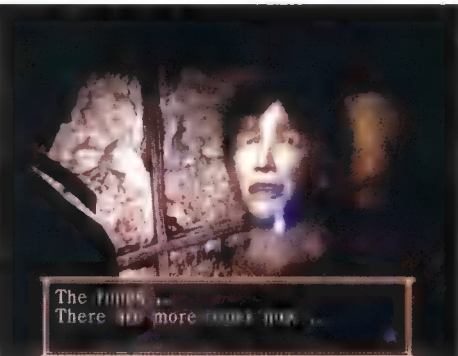


Amikor először találkoztam Trettel,  
akkor le kell ■ győződni. Sajnos a  
helyzet ezután sem javul, meg kell  
szerezned a Hermé's Water nevű  
tárgyat, ami a Mercury Lighthouse-  
ban van. A forrást a Salurus-szal  
vivott csata után találhatod meg,  
ahoz, hogy kimerj belőle egy ke-  
veset, kell az Empty Bottle. Ezzel  
kell visszamenni Trethez (az arca  
elő kell állni), és ezt használhatod  
rajta. A gond azaz lehet, hogy a  
Water of Life-et próbálok használni  
rajta, ami szintén ■ világítótorony-  
ban van – ez a tárgy nem jó.  
Egyébként igazad van, miután  
meggyógyítottam Tretet, a király  
megjutalmaz, és átmehetsz a hi-  
don.



zonyos karaktereket, hogy a kívánt  
figurával megfélemlünk bizonyos kö-  
vetelményeknek, majd a karakter-  
váltásnál Startot nyomunk rajta.  
Az alábbiakkal lehet próbálkozni:  
Gun-Jack Jack 2 ruhában - Vá-  
lasszuk Gun Jacket legalább tíz  
összezsapáshoz.

Jin iskolás ruhában - Válasszuk  
Jint legalább ötvenszer.



## PLAYSTATION CHEATEK

### Digimon Rumble Arena

#### Black WarGreymon

Haladjunk a játékban úgy, hogy nem veszünk el egyetlen fordulót sem. Az utolsó Digimonnal Repermon előtt Black WarGreymon hív minket. Győzzük le őt és Reapermont is forduló elvesztése nélkül.

#### Gallantmon

Kódszónak adjuk meg: "KIMJOY"

#### Imperialdramon

Kódszónak adjuk meg: "LINMON"

#### Imperialdramon (Paladin mód)

Kódszónak adjuk meg: "ROYBOY"

#### MegaGargomon

Kódszónak adjuk meg: "MINNYN"

#### Omnimon

Kódszónak adjuk meg: "SERIUS"

#### Sakuyamon

Kódszónak adjuk meg: "KENSAN"

#### WarGreymon

Kódszónak adjuk meg: "QRIOUS"

#### Reapermon

Teljesítsük a játékot legalább egyszer.

#### Impmon

Teljesítsük a játékot, mindhárom szezon három karakterrel.

### The Italian Job

#### Az összes küldetés

A főmenünél üssük be: Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet.



#### Az összes challenge

A főmenünél üssük be: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör.

#### Az összes checkpoint

A főmenünél üssük be: Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör.

#### Az összes destructor

A főmenünél üssük be: Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, 3xKör

#### Az összes free ride és a Lamborghini Miura

A főmenünél üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, 3xKör, Háromszög, Kör.

## PLAYSTATION 2 CHEATEK

### Burnout



#### Az összes karakter

A címképernyőnél üssük be: R2, R2, R2, L1, Háromszög, L2, L2, L2, R1, Négyzet.

### D.N.A.: Dark Native Apostle

#### Cheat mód

A címképernyőn tartuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, L2, Kör, L2, Négyzet, Select. Ezek után engedjük el az L1-et, üssük le a Kört, és eresszük fel az R1-et is. Új játékot indítva nálunk lesz az összes fegyver, és örök löszert kapunk.

### Driven



#### Arcade bajnokságok

A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Le, Bal, Bal.

#### Multi-player bajnokságok

A főmenüben üssük be: Bal, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Le, Jobb.

### ESPN International Winter Sports 2002

#### Mackó ruha

Nyerjük meg valamennyi aranymedált a férfi számokban a championship módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

#### Pingvin ruha

Nyerjük meg valamennyi aranymedált a női számokban a championship módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

#### Robot ruha

Nyerjük meg valamennyi aranymedált a női és férfi számokban a trial módban. A karakterválasztásnál L1-gyel vagy R1-gyel lehet a ruhát választani, de azt viselve sajnos nem számolják az eredményeinket.

### Guilty Gear X Plus

#### Más színű ruhák

Kódszónak adjuk meg: "MJNKPNN" – avagy nyissuk meg mind a 24 képet a gallery módban. Ezután karakterválasztás közben tartuk lenyomva a Startot, mire fekete ruhát kapunk, amennyiben pedig a Háromszöget tartjuk nyomva, arany ruhát választhatunk.

#### Új gallery mód challenge

Kódszónak adjuk meg: "3GOU1SAD".

#### Dizzy és Testament aktiválása és GG mód

Kódszónak adjuk meg: "KYUSBNBN". Avagy a címképernyőnél üssük be: Le, Jobb, Jobb, Fel, Start.



#### Justice aktiválása

Nyissunk meg 18 képet a gallery módban.

#### Kliff aktiválása

Nyissunk meg 12 képet a gallery módban.

### Mobile Suit Gundam: Zeonic Front

#### Char Aznable aktiválása

Erjünk el „S” rangsorolást a Simulation Program 1-nél.

#### Garma Zabi aktiválása

Erjünk el „S” rangsorolást a Simulation Program 2-nél.

#### Sayla aktiválása

Erjünk el három „C” vagy magasabb rangsorolást a Federation küldetéseknél.

### Smuggler's Run 2: Hostile Territory

#### Az összes kocsit és színt

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L2, R2, R2, L2, R1, L2, L1, Bal, Jobb, L2, Le, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

#### Örök extrák

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: 3xR3, R1,





R1, R2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

## Átírási kódok

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Fel, Jobb, Le, Jobb, Fel, Bal, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. (Ebben a módban nincs visszajelző.) Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

## Képráírás felgyorsítása

Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R3, L3, L3, R3, Bal, Kör, Bal, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. (Ebben a módban nincs visszajelző.) Újra beütve a kódot semlegesíthetjük azt.

## SSX Tricky

### Cheat mód

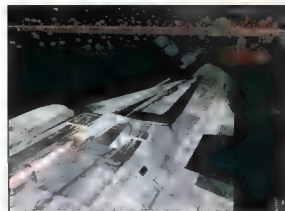
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: X, Háromszög, Jobb, Kör, Négyzet, Le, Háromszög, Négyzet, Bal, Kör, X, Fel. Ha jól ütöttük be, az L1+R1 felengedésevel egy hangot kell hallanunk.



### Teljes stat point

A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Jobb, Háromszög, Háromszög, Le, X, X, Bal, X, X, Fel. Ha jól ütöttük be, az L1+R1 felengedésevel egy hangot kell hallanunk.

## Star Wars: Jedi Starfighter



### Nincsenek kijelzők

Írjuk be kódok: NOHUD

### Sérthetlenség

Írjuk be kódok: QUENTIN

### Különböző kameranézetek

Írjuk be kódok: DIRECTOR Ezután a Selecttel váltogathatunk, az R1-gyel pedig nagyíthatunk/váloíthatunk

### X-Wing Fighter

Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 3 epizódnál.



### Tie Fighter

Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 4 epizódnál.

### Advanced Zoomer Ship

Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 3 epizódnál.

### Jedi Starfighter

Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 4 epizódnál.

### Saboth Fighter

Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 5 epizódnál.

### Advanced Freelf Ship

Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 1 epizódnál.

### Advanced Havoc Ship

Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 3 epizódnál.

### Republic Gunship

Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 5 epizódnál.

### Slave 1 Ship

Szerezzünk arany medált valamennyi küldetésnél.

## State Of Emergency

### Az aktuális küldetés továbbléptetése

Játék közben üssük be: 4xBal, Háromszög.



## Tarzan: Untamed

### Jane aktiválása

Teljesítsük a Terk challenge-et az első világban, ezzel megnyitjuk Jane-t a sieldős és szőrfolós számokban.

### Porter aktiválása

Teljesítsük a Terk challenge-et a második világban, s ezzel megnyitjuk Porter-t a sieldős és szőrfolós számokban.

### Terk aktiválása

Teljesítsük a Terk challenge-et az utolsó szinten.



## STAR WARS RACER REVENGE

### Anakin Episode 1-es változata

Érjük el a leggyorsabb köröt valamennyi pályán.

### Darth Maul aktiválása

Érjük el a legtöbb köröt valamennyi pályán.

### Darth Vader aktiválása

Aktiváljuk az Episode 1-es

Anakint, Wattot és Darth Mault, majd nyerjük meg a bajnokságot ezek valamelyikével.

### Sebulba Episode 1-es változata

Legyünk mindenütt első a bajnokságon Sebulbával.

### Watto

Kerüljük fel a három leggyorsabb körűt futott versenyző közé mindegyik pályán.



## Dropship

PAL

M

0E3C7DF2 1645EBB3  
0C0FC227 F89295CF

Isten mód

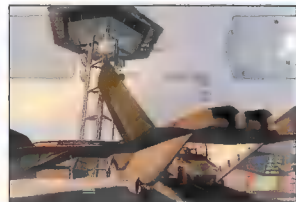
3DDC3083 F9CFEFE

Örök muníció

3DDC3087 F8FCFEF1

Végtelen idő

3DE5F72F F8FCFD16



Az idő lefagyasztása

DEAAEFAC FF219DE2  
DEAAEFB6 FF3B63CD  
DEAAEFB6 FF219DE2  
DEAAEF46 FF3B63CD  
DEAFA32 01BAD46D  
DEAFA3E FCD8E94

99 doop összetétel

CEAAFAFE BCA99BE6 FEA9F5FE BCA99B4B

0 doop hátra

CEAAFAFA BCA99B83 FEA9F5FA BCA99B83

0 doop megölve

CEAAFA86 BCA99B83 FEA9F586 BCA99B83

99 gromp összetétel

CEAAFA62 BCA99BE6 FEA9F582 BCA99B4B

0 gromp hátra

CEAAFA8E BCA99B83 FEA9F58E BCA99B83

99 bleep összetétel

CEAAFA96 BCA99BE6 FEA9F596 BCA99B4B

0 bleep hátra

CEAAFA92 BCA99B83 FEA9F592 BCA99B83

0 bleep megölve

CEAAFA9E BCA99B83 FEA9F59E BCA99B83

Az összes extra megnyitva

DEA4729E BCA99B84  
DEA4729A BCA99B84  
DEA472A6 BCA99B84  
DEA472A2 BCA99B84  
DEA472AE BCA99B84  
DEA472AA BCA99B84

## Herdy Gerdy

PAL

M

NTSC

0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E  
EE93E01E BCD85A22 EEAC586 BCD867F2

99 harang

CEAAF89E BCA99BE6 FEA9EB9E BCA99BE7

## HEADHUNTER

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E  
EE85F3A2 BCA99C80

Örökélet

DE4941A2 FE719B83

Örök adrenalin

DE4941AE FE719B83

Nem kell töltöni

CE4945FE BCA99B8D

Örök géppisztolylőszer

CE4945D6 BCA99B81

Örök neurostunner lőszer

CEBF0742 BCA99B8D

Örök shotgun lőszer

CE49449E BCA99B8B

Örök lőszer a rakétavetőhöz

CEBF0756 BCA99B8D

A LEILA épület állandóan nyitva

FE4657FA BCA99B84

AAA jogosítvány

DE9094C8 BBA89A82

DE9094CA BBA89A82

(Be kell lépni a VR Trainingbe)

250 skill pont

DE46798A FF239B83  
FE4657FE BCA99B7D  
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

500 skill pont

DE46798A FFA39B83  
FE4657FE BCA99C77  
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

800 skill pont

DE46798A 00F19B83  
FE4657FE BCA99EA3  
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)

1500 skill pont

DE46798A 00641B83  
FE4657FE BCA9A05F  
(Csak egy skill pont kód legyen aktív!)



DEA472B6 BCA99B84  
DEA472B2 BCA99B84  
DEA472B6 BCA99B84  
DEA472B6 BCA99B84  
DEA47246 BCA99B84  
DEA47242 BCA99B84  
DEA4724E BCA99B84  
DEA4724A BCA99B84  
DEA47256 BCA99B84  
DEA47252 BCA99B84  
DEA4725E BCA99B84  
DEA4725A BCA99B84  
DEA47266 BCA99B84  
DEA47262 BCA99B84

Az összes pástorkellő

DEA9E172 CAB89E87 FEA9DC73 BCA99B88  
DEA9E17A CAB89E87 DEA9DC72 BDA89E87  
FEA9DC7A BCA99B88

Csizma

FEA9E106 BCA99B84 FEA9DC06 BCA99B84

Madártoll

CEA9E102 BCA99B84 FEA9DC02 BCA99B84

Kesytű és ruha

CEA9E10E BCA99B84 FEA9DC0A BCA99B84  
CEA9E10A BCA99B84 FEA9DC0E BCA99B84

Az összes ösvény nyitva

DEA9E11A BCA99B84  
DEA9E126 BCA99B84  
DEA9E122 BCA99B84  
DEA9E12E BCA99B84  
DEA9E12A BCA99B84  
DEA9E136 BCA99B84  
DEA9E132 BCA99B84  
DEA9E13E BCA99B84  
DEA9E13A BCA99B84  
DEA9E1C6 BCA99B84  
DEA9E1C2 BCA99B84  
DEA9E1CE BCA99B84  
DEA9E1CA BCA99B84  
DEA9E1D6 BCA99B84  
DEA9E1D2 BCA99B84  
DEA9E1DE BCA99B84  
DEA9E1DA BCA99B84  
DEA9E1E6 BCA99B84  
DEA9E1E2 BCA99B84  
DEA9E1EE BCA99B84  
DEA9E1EA BCA99B84

## Jonny Moseley Mad Trix

PAL

M

NTSC

0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3  
E8E8F236 BCCE8B1A 0C072E5F F8A1E3B7

Magas pontszám

DEA4C9BA 0A1706AB 3C315B13 42FCFEFE



**Örök idő**  
DEBC4396 FE6E82E3 3C3BE167 BAF6441E

## Kessen II

**PAL NTSC**  
M  
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3  
EE8A2C56 BCBA4A42 0C0BF9CF F8D2FBF

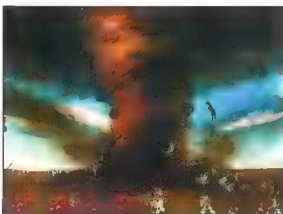
**Liu Bei Csapatőrösség**  
FE556279 BCA99BF8 1C609690 F8FCFE66

**Liu Bei Ellátmány**  
FE556278 BCA99BF8 1C609691 F8FCFE66

**Liu Bei Technológia**  
FE55627B BCA99BF8 1C609692 F8FCFE66

**Liu Bei Szuper Csapatok**  
FE556279 BCA99B19 1C609690 F8FCFE64

**Liu Bei Szuper Ellátmány**  
FE556278 BCA99B19 1C609691 F8FCFE64



**Liu Bei Szuper Technológia**  
FE55627B BCA99B19 1C609692 F8FCFE64

**Cao Cao 0 Csapatőrösség**  
FE556205 BCA99B83 1C609694 F8FCFEFE

**Cao Cao 0 Ellátmány**  
FE556204 BCA99B83 1C609695 F8FCFEFE

**Cao Cao 0 Technológia**  
FE556207 BCA99B83 1C609696 F8FCFEFE

**Cao Cao Csapatőrösség**  
FE556205 BCA99BF8 1C609694 F8FCFE66

**Cao Cao Ellátmány**  
FE556204 BCA99BF8 1C609695 F8FCFE66

**Cao Cao Technológia**  
FE556207 BCA99BF8 1C609696 F8FCFE66

## Maximo

**PAL NTSC**  
M  
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E  
EE8F2AE BCC5A2A2 EE8CAD46 BCB8622  
vagy  
0E3C7DF2 1853E59E  
EE8CAD46 BCB8622

**Örök életerő**  
CE98C10E BCA99B93 CE99281E BCA99B93

**Teljes páncéltzat**  
CE98C10A BCA99B87 CE99281A BCA99B85  
(Boxer Short kód kerülendő)

**Állandó boxer short**  
CE98C10A BCA99B83 CE99281A BCA99B83  
(Páncéltzat kód kerülendő)

**Örök szuper páncél**  
DE98C176 003A7A9E CE992800 BCA99DF16

**Örök pajzs pontok**  
CE98C12E BCA99B97 CE99283E BCA99B8D

**Örökélet**  
CE98C116 BCA99BE6 CE992826 BCA99BE6  
CE98CD92 BCA99BE6

**Kifogyhatatlan pénz**  
CE98C126 BCA99BE6 CE992822 BCA99E6A  
CE98CD42 BCA99BE6

**Örök érme**  
CE98C112 BCA99E6B CE992836 BCA99BE6  
CE98CDAA BCA99E6B

**1000 Lélek**  
CE98C11E BCA99E6B CE99282E BCA99E6A  
CE98CD46 BCA99E6B

**Örök ezüst kulcsok**  
CE98C11A BCA99B8C CE99282A BCA99BE6

**Örök arany kulcsok**  
CE98C132 BCA99B84 CE9928C2 BCA99B84

**Arany pajzs**  
CE98CD84 BCA99B88 CE99281A BCA99B86

**Örök kard energia**  
CE99283A BCA99B97

**Állandó láng kard**  
CE98C102 BCA99B84 CE992812 BCA99B84  
CE98C12A BCA99B97  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

**Állandó fagyasztó kard**  
CE98C102 BCA99B85 CE992812 BCA99B85  
CE98C12A BCA99B97  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

**Állandó sima kard**  
CE98C102 BCA99B86 CE992812 BCA99B86  
CE98C12A BCA99B97  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

**Állandó Armageddon kard**  
CE98C102 BCA99B87 CE992812 BCA99B87  
CE98C12A BCA99B97  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

**Multi ugrások**  
CE98C1EE BCA99B83 CE992FFE BCA99B83

**Gyors futás**  
DE98C0A6  
FBA99B83  
(Csak egy futás kód legyen aktiv!)



**Még gyorsabb futás**  
DE98C0A6 FCA99B83  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

**Eszméletlen sebesség**  
DE98C0A6 OCA99B83  
(Csak egy kard kód legyen aktiv!)

## Monsters Inc.



**PAL NTSC**  
M  
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E  
EE8D2A2E BCC08C62 EE8BEA56 BCB2FDDA

**Örökélet**  
DE79958E BCA99C51 CE2EF098 BCA99B88

**Álmehtünk az ellenfeleknek**  
DE80DB9A BCA9A030

**Álmehtünk a tárgyakon**  
DE80E41A BCA9A030

## State of Emergency

**PAL NTSC**  
M  
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E  
EE879A12 BCC4D352 EE87A1F2 BCC4CC52

**Örök idő**  
CE813372 BCA99B87 CE813A72 BCA99B84

**Örök élet**  
CE813376 BCA99B87 CE813A76 BCA99B84

**Örök lövész**  
CE81337E BCA99B87 CE813A7E BCA99B84

**Hatalmas pontszám**  
DE8139C2 C19E7B82 DE8140C2 C19E7B82  
DE8140CE C19E7B82

**Az összes karakter megnyitása**  
CE8120F6 BCA9A2A2 CE812FF6 BCA9A2A2

## Top Gun Combat Zones

**PAL NTSC**  
M  
EC856CB0 1456E60A 0E3C7DF2 1645EBB3  
OC096EBB F8D4507

**Örök idő**  
4C8B953E 14562408 3C12FF27 BBEFAB3E

**Jókora pontszám**  
1C89CB34 11DFB00C 3C1204BB F814487F

**Az ellenfelek nem tüzelnek**  
3C8B904D 1456E7A5

## PLAYSTATION CHEATER

### Wipeout Fusion

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E  
EE862A86 BCCACC02

**Örök pajzs**

DE9236E2 FEC59B83

**Mindig az utolsó kör**

DE922C26 BCA99B9C

**Örök Proton Cannon**

CE922CF6 BCA99B86

**Örök pénz**

DEA5A86A C19E7B82

**Extra ligák**

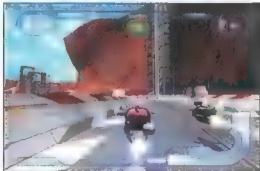
DEA5A9F2 BCA9A282

**Az összes csapat**

DEA599BE BCA99A82

**Zone/time trial nyitva**

DEA5994E BCA99B86



**Az összes challenge nyitva**

DEA5994E BBA89A82

DEA5994E BBA89A82

**Az összes challenge arany**

DEA5998E BBA89A82

DEA5998A BBA89A82

**Az összes arcade/time trial nyitva**

DEA5A9E6 BBA89A82

DEA5A9E2 BBA89A82

**Az összes arcade arany**

DEA59ADE BBA89A82

DEA59ADA BBA89A82

**Jókora pontszám**

DEA77722 CBA89A82

**Zone Level 30**

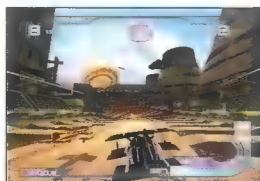
DEA5A3CA BCA99BA1

**Az összes zone arany**

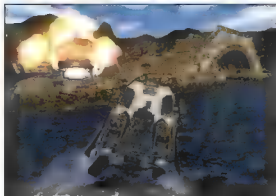
DEA599AE BCB89A82

**Az összes time trial arany**

DEA59AF6 BBA89A82



### Blood Wake



**Cheat mód**

A címképernyőn üssük be: Fel, Bal, R, Y, Le, L, B, Fehér, A, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Amennyiben több kódot akarunk beírni, várjuk meg, amíg a játék önmagától visszatér a kezdő képernyőhöz.

**Sérthetetlenség**

A címképernyőn üssük be: kattintás a Bal analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Le, Bal, Le, Bal, B, Y, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Örök munició**

A címképernyőn üssük be: Fekete, Fehér, L, R, két kattintás a Jobb Analóg karon, Y, X, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Örök turbó**

A címképernyőn üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Az összes hajó**

A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, L, B, X, X, kattintás a Jobb Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Az összes aréna**

A címképernyőn üssük be: X, Y, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Le, L, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Az összes battle mód**

A címképernyőn üssük be: Y, A, X, B, kattintás a Bal Analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Fekete, Fehér, R, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Blood ball mód**

A címképernyőn üssük be: X, Y, Fehér, Fekete, B, A, Bal, Fel, Jobb, Le, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Rubber Duck mód**

A címképernyőn üssük be: kattintás a Jobb Analóg karon, kattintás a Bal Analóg karon, R, L, Fekete, Fehér, Fel, Le, Bal, Jobb, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Import hajó mód**

A címképernyőn üssük be: Y, B, X, A, L, R, Bal, Jobb, kattintás a Bal Analóg karon, kattintás a Jobb Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Puffer Fish**

A címképernyőn üssük be: A, B, Fekete, Fehér, Y, X, két kattintás a Jobb Analóg karon, két kattintás a Bal Analóg karon, Start. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

### Dead Or Alive 3

**Ein aktiválása**

Teljesítsük a játékot valamennyi karakterrel, majd válasszuk Hayatét a survival módban. Győzzünk le legalább három harcost, majd a monogram beírásán "EIN" néven jelentkezünk be. Ein a sztori módon kívül mindenütt választható lesz és egyben a random karakter-választás is aktiválódik.

**Kasumi 3. ruhája**

Teljesítsük az exercise módot a sparring módban.

**Zack 3. ruhája**

Győzzünk le húsz ellenfelet a survival módban.

**Ein 3. ruhája**

Teljesítsük a time attack módot kevesebb mint hat perc alatt.

**Különböző ruha összeállítások**

Attól függően, hogy milyen gombbal választjuk ki a harcosunkat, eltérő színekben fog megjelenni. Az „A” lenyomásán kívül következő karaktereknél alkalmazhatók az alábbi alternatívák:

- Kasumi	Costume 1, 2 és 3: X, Y
- Hayabusa	Costume 2: X
- Hitomi	Costume 1: X
- Brad	Costume 2: X
- Tina	Costume 1: X
- Bass	Costume 2: X
- Leon	Costume 1: X
- Bayman	Costume 1: X
- Jann Lee	Costume 1: X
	Costume 2: X
- Leifang	Costume 1: X, Y, A + L
- Christine	Costume 2: X
- Helena	Costume 2: X
- Hayate	Costume 2: X
- Ayane	Costume 2: X



### Fuzion Frenzy

**First person mód**

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Y, B, Y, B. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

**Turbó mód**

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: 4xY. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

**Welsh mód**

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: 4xY. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

**„Real Controls” opció**

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és



## ■ 3D0X CHEATER

üssük be: 3xY, B. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

### Cincogó hangok

Pauszáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Y, X, Y, Y. Megismételve semlegesíthetjük is a kódot.

## Jet Set Radio Future

### Test Run mód

Teljesítsük a játékot, majd beszéljünk Roboy-jal.

### Titkos karakterek:

A.ku.mu.: Erjünk el "Jet" fokozatot a Fortified Residential Zone-ban.  
Beat: Győzzük le őt egy street race-ben.  
Boogie: A Kibogaoka Hill-en találhatjuk meg.  
Clutch: DJ Professor K útmutatásai alapján kell megtalálnunk.

Combo: Teljesítsük az összes challenge-ét.  
Cube: Menjünk a Bottom Point of Sewage Facilitybe, és győzzük le Cube-ot a City Rush versenyen – de csak az után, hogy legyőztük a Noise Tanks-t a Sky-Dinosaurium téren.

Doom Riders: Erjünk el "Jet" fokozatot Dogenzaka Hillen.  
Goji Rokkaku: Erjünk el "Jet" fokozatot a Rokkaku-Dai Heights-en.  
Garam: Teljesítsük az összes challenge-ét.  
Jazz: Győzzük le Jazz-t a City Rushnál a Future Site-on a Rokkaku Expo Stadiumban.

Love Shockers: Erjünk el "Jet" fokozatot a Hikage Streeten.

Noise Tanks: Erjünk el "Jet" fokozatot a Highway Zeron.

NT-3000: Erjünk el "Jet" fokozatot a Sky-Dinosaurium téren.

Poison Jam: Erjünk el "Jet" fokozatot a Test Run módban a Tokyo Underground Sewage Facilityben és a Bottom Point of Sewage Facilityben.

Potts: Erjünk el "Jet" fokozatot a Kibogaoka Hillen.

Rapid 99: Erjünk el "Jet" fokozatot a 99th Streeten.

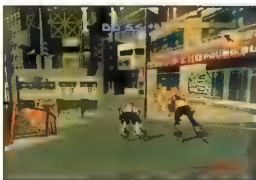
Rhyth: Menjünk a Poison Jam raktár tetejére a Rokkaku-dai Heightsnél, ahol elsőként találkozhatunk vele. Kövessük őt, és találjuk meg még kétszer a játék során.

Roboy: Erjünk el "Jet" fokozatot a Chou Streeten – de csak miután A.ku.mu.-t már aktiváltuk.

Soda: Győzzük le Soda-t a City Rushon a Highway Zeronál.

Zero Beat: Erjünk el "Jet" fokozatot a Test Run módban a Shibuya Terminálnál.

Immortals: Erjünk el "Jet" fokozatot a Skyscraper Districtben és a Pharos Park-ban.



## ■ GAME BOY ADVANCE CHEATER

## Driven



### A Game Stop kocsi

Adjuk meg kódnak: 07913

### A Master kocsi

Adjuk meg kódnak: 62972

### Az összes kocsi és pálya

Adjuk meg kódnak: 29801

## Jackie Chan Adventures



### Az összes pálya és tekercs

A „Press Start” képernyőn tartsuk lenyomva az R-t és üssük be: B, A, Bal, Le, Fel, Jobb.

## NBA Jam

### Utcai és tengerparti pálya

Kódnak adjuk meg: LHNGGDBLBJGT

## Polaris Snocross

### Az első három verseny letudva

Kódszónak adjuk meg: CCSP

### Az utolsó három verseny

Kódszónak adjuk meg: CFZM

### Új snowmobile és pálya

Kódszónak adjuk meg: ttx-

### 2001-es szának

Nyerjük meg a játék tournament módját.

## Sonic The Hedgehog Advance

### Tails követ minket

A karakterválasztás képernyőjén álljunk rá Sonica-ra, azután álljunk rá Tails-re, és nyomjunk egy Lefelé irányt. Ezután álljunk rá Knuckles-ra, és nyomjunk egy L-t. Végül álljunk rá Amyre és nyomjunk egy R-t, majd válasszuk ki Sonicot az A-val. Tails ezek után követni fog minket, noha irányítani nem tudjuk.

### Moon Zone

A Moon zone helyszín megnyitásához gyűjtsük össze valamennyi szereplővel a smaragdokat, majd teljesítsük a játékot Sonic-kal.

## Spiderman Mystério's Menace

Az összes szint teljesítése valamennyi tárggyal

Kódnak adjuk meg: JV31-

Fekete ruha, termál ruha, páncél és Super Hero keménység

Kódnak adjuk meg: SP10Y

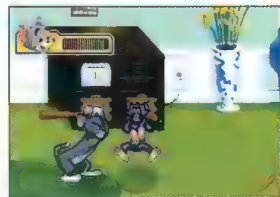
Utolsó szint + néhány cucc

Kódnak adjuk meg: RV8WJ

## Tom And Jerry: The Magic Ring

### Pályakódok

2. szint: 3783
3. szint: 5423
4. szint: 5348
5. szint: 5126
6. szint: 8238
7. szint: 8143



## ■ TEKKEN ADVANCE

### Az összes karakter

A címképernyőn tartsuk lenyomva az A + B-t, és üssük be: L, R, R, L, L, Fel, Fel, R.

### Heihachi megnyitása

Nyerjük meg az arcade módot valamennyi szereplővel.



GAMEBOY ADVANCE  
SÁROKSUPER MARIO WORLD  
SUPER MARIO  
ADVANCE 2

KIADÓ/FEJLESZTŐ NINTENDO

Az eredeti Super Mario World még 1990-ben, a SNES debütálásával egyidőben jelent meg, és rögtön hatalmas sikerre vált. Most, tíz évvel ezután a Nintendo ismét kiadta a programot a GameBoy Advance-ra – és ezt igen jól tették, mert ezzel egy újabb kihagyhatatlan programmal bővült a kis gép választéka.

A GBA-val startoló Super Mario Advance a Super Mario Bros. 2 átirata volt. Ez a játék arról híres, hogy a rajongók szinte egyöntetűen a valaha készült legunalmasabb Mario-nak tartják – mégis elment belőle másfél millió darab az egész világon. A Super Mario World ezzel szemben a másik véletlen képviselője, a legjobban ezt tartják a sorozat legjobbjának (a Yoshi Islanddel és a Super Mario 64-gyel együtt).

A SMA2 rendkívül élvezetes játék, minden szint, minden ellenfél más és más kihívást kínál – Sasa ezt a következő szösszenettel jellemezte: "a Super Mario Advance 2 a platformjátékok esszenciája". Ezzel nehéz is lenne vitába szállni, ebben a játékban nyüzsgögnék a jobbnál jobb ötletek, a kitűnő megoldások. Leszámítva persze a sztorit, ami abból áll, hogy Bowser már megint elrabolta Peach hercegnőt (meg is érdemli, hiszen annyit csal a Mario Party-ban), és ki más is menthetné meg, ha nem egy olasz vízvezetékész-releó. A mentőakció igen hosszú lesz, ugyanis a játékban összesen 96 szint található (igaz, a holgyet már a 78.-ban megmentjük, utána már csak a bónuszpályák következnek). A pályák a szokásos Mario-stílusban épültek, azaz a bal sarkból kell eljutnunk a jobb oldalra; ezáltal sokkal kevesebb olyan pálya van, ahol centire (mit centire, milliméterrel!) ki-számított ugrásokkal kell végrehajtlanunk, de persze így sem lesz könnyű dolgunk. Rengeteg különféle ellenfél vár ránk,



és megidegyiknek megvan a saját módszere – van, aki baseball-labdákat dobál, van, aki tüskékkel felszerelve fut felénk, és van, aki kiszámíthatatlanul repked. Az előző SMA-hoz képest a legnagyobb eltérés az, hogy felülhetünk Yoshi, a kis dinó hátára. Ez nemcsak azért jó, mert Yoshi nagyon aranyos (hogynemondjam cuji), de azért is, mert ő be tudja szippantani az ellenfeleket (sőt, néha tűzcsóva formájában ki is tudja köpni őket). Amikor úgy látalnak el minket, hogy Yoshi hátán ülünk, leesünk róla, szóval erre vigyáz-zunk. Kis dinókhöz kapcsolódik, hogy minden pályán talál-hatunk öt darab Yoshi-érmét, ezeket összegyűjtve kapunk egy plusz életet (mondjuk ennek nem sok jelentősége van, mert az első pályára visszatérve bármikor garmadával szerezhetünk életet). Mario magával vihet egy bónusz-t (gomba: nagy Mario lesz belőle; virág: tűzlabdacskokat tudunk kilőni; toll: nagy svungot véve repülhetünk), és amikor összegyűjtjük, akkor azt azonnal fel is használhatjuk. Arra figyeljünk, hogy néhány pályának van titkos kijárata (azoknak van, amelyeket a térképen nem kék, hanem piros pötty je-löl), ezeket érdemes felkutatni.

A SMA2 az eredeti játék szinte teljesen pontos átirata, mindössze néhány ponton történt változás – a legnagyobb horderejű az, hogy a játékot könnyebbé tették. Egyrészt vá-lasztható karakter lett Luigi, aki nagyon nagyot tud ugrani, ráadásul alapból nagyméretűként kezd. További könnyítést jelent, hogy bárhol menthetünk állást, valamint hogy van egy kis kepernyő, ahol megnézhetjük, hogy melyik pályát teljesítettük már, és hol szedjük össze az öt Yoshi-emlékműt. Ezen felül csak néhány kicsiny változás van, pél-dául néhány zeneszám megváltozott, kicsit kevesebbet látunk a pályából és már nem csak a Star-világban lehet speci-alis Yoshiakat szerezni, hanem bárhol (attól függően, hogy milyen státuszban van a játék). A grafika ugyan egyáltalán nem kiemelkedő, sőt, póránsnak lehet csak nevezni, a zene-re nem lehet egy rossz szavunk sem – régi Mario-dallamok valószínűleg mindenkinek a füleiben vannak. Noha a játék tíz éve jelent meg, semmit nem veszített varázsból, mind a mai napig az egyik legjobb 2D-s platformjáték – csak meg kell tanulni elvonatkoztatni attól, hogy látványban nem tudja felvenni a versenyt a mai "fiatalokkal". Ez a Miyamoto tényleg egy zseni... mi pedig kérnénk egy eredeti, új, sosem látott ötletekkel zsúfolt Mariót GBA-ra.



GRAFIKA	71%
HANG	91%
ÉRTÉK	98%

## ZSEBHÍRADÓ

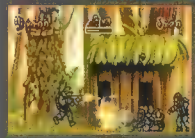
## Driver 2 Advance

Jelenleg a Driver 2 Advance a legújabb játék a GameBoy Advance-ra. A játék a Driver 2: The Furious című film alapján készült. A játék a Driver 2: The Furious című film alapján készült. A játék a Driver 2: The Furious című film alapján készült.



## CT Special Forces

A CT Special Forces a legújabb játék a GameBoy Advance-ra. A játék a CT Special Forces című film alapján készült. A játék a CT Special Forces című film alapján készült. A játék a CT Special Forces című film alapján készült.

Fire Emblem  
Sealed Sword

A Fire Emblem Sealed Sword a legújabb játék a GameBoy Advance-ra. A játék a Fire Emblem Sealed Sword című film alapján készült. A játék a Fire Emblem Sealed Sword című film alapján készült. A játék a Fire Emblem Sealed Sword című film alapján készült.



## WARIO LAND 4

WARI ZOLINAK IS TETSZENE

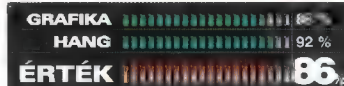
4000 PÉNZESÍTŐ NINTENDO

Mario gonosz alteregójának, Wariónak első játéka! GameBoy Coloron élvezhetük, de szerencsére a cég úgy döntött, hogy nem hagyják elűnni a süllyedőben a mindig panaszkodó, gonoszkodó figurát. A mostani részben Wario egy újonnan felfedezett piramis kincseiről érzéki meg autójával egy ásatáshoz, és rögtön fejest is ugrik az épületbe. A piramis hat nagyobb részről áll, és mindegyiken belül négy pálya található. A pályákon az lesz a célunk, hogy összeszedjünk négy drágakődarabot, meg-húzzunk egy kart, majd visszaiskoljunk a pálya legele-jére – utóbbihoz csak szűkre szabott időnk van. Amennyi-lyen egy kulcsot szeltem a sikerül felszednünk, akkor mehetünk a következő pályára. Néhány pályán egy CD is el van rejtve, amin a játék zenéi vannak – ezzel a menüben külön is meghallgathatjuk a számokat. Ha siker-ült összeszednünk négy drágakövet (azaz mind a 16 to-redek) egy helyszínen, akkor jön az aktuális főellen-ség. Szerencsére előtte bevasárolhatunk a pályákon talált pénzürmekért cserébe ugyanis minijátékokon vehetünk részt (pl. baseball, vagy egy rövid ideig látható arc le-másolása). Ezekben a minijátékokon újfajta pénzeket nyer-hetünk, melyekkel a minijátékokat vehetünk a boltban. A fey-verekek a főellenfelek ellen lehet felhasználni – sőt, a leg-erősebb rendelkezésre álló feyver nélkül nem is nagyon tudjuk megadott idő alatt levérni őket.

Wario másik tulajdonsága, hogy képes alakot váltani, ha hozzáér bizonyos lényekhez. Például egy tüzes lénnyel ő is felgyullad (ezzel speciális köveket is meg tud semmisíteni), vagy mondjuk a méhecskétől felülvadik, és ekkor ő is tud repülni. Összesen tíz alak van ránk, és a későbbi pályákon már igencsak kell kombinálnunk, hogy továbbjuthassunk.



A játék igen jól néz ki, és a zenéi is elsrágnak – az igazi gond az, hogy a játék vége felé már nagyon önis-métől lesz. Az utolsó főellenfelek legyőzéséhez már na-gyon drága fegyverek kellene, ezért rengetegszer végig kell mennünk a pályákon, hogy begyűjtsük a pénzeket és ezután több tucat-szor végig kell csinálnunk a minijátékokat. Márpedig ha nem talál a fegyver, akkor mindent kezdhetünk előről...



## CRASH BANDICOOT XS

TÖRPE BANDICOOT

4000 PÉNZESÍTŐ NINTENDO VICARIOUS VISIONS

Crash a Playstation 2-es debütálása után össze-met: immár ráfér egy GBA-kártyára. Érdekes módon ez történt Crash világával is: a gonosz Cortex egy beren-dezéssel lelkisnyittele, az egész bolygó össze-met narancs méretűre. (Talán jelenlegi kormánypártunk újabb választási trükkjéről van szó, esetleg a Sze-gfűs Bandicootok pénzélik Cortexet.) Bár emiatt Crash is elkepesztően kicsi, ez mégsem akadályozza meg ab-ban, hogy megmentsse a világot.

A játék nem sokban különbözik a PSX-es elődöktől, a játék négy világra oszlik fel, melyek mindegyikében öt helyszín és egy főellen-ség kapott helyet. A pályák legtöbbje a szokásos platform-sémát követi: a pályák bal szélétől el kell ugrándoznunk a jobb széléig, köz-ben lehetőség minden ellenfelet ki kell csinálnunk, és minél több almát össze kell szednünk. Megvan min-den Crashre jellemző dolog: a pörgős támadás, ami-el az ellenfeleket tudjuk elintézni; a TNT-vel töltött lá-dák, amelyek megerítésüktől számítva három má-sodperc múlva felrobbannak; no és a Nitro felirátú zöld dobozok, amik viszont azonnal robbannak. Né-hány pálya nem a szokásos helyszínen (azaz erdő-ben, jeges részen, gyártelepen) játszódik, hanem a víz alatt – a lényeg itt sem változik, csak manőverezni lesz nehezebb. Ezekben kívül van még két extra pályatípus: az egyikben például menekülnünk kell a minket üldöző jetti elől. Ez a pálya úgy van megcsinálva, mintha 3D-s lenne, és Crashnel a kamera felé lohol-nánk, és ilyenkor az lesz a legfontosabb, hogy kike-ri-üljünk az elénk kerülő akadályokat (pingvinek, elektro-sokk berendezések). A másik pályatípus a levegőben játszódik, és azon egy rotorral felszerelkezve kell lö-vődoboznunk a szembe jövő repülőkre. Ezekkel nagyon fel-doboztunk a hangulatot – amikor éppen meguntunk a folyamatos ugrándozást, akkor jön egy ilyen extra

sztint. Ha végigvittük a pályákat, ezután időre is telje-síthetjük őket. Sajnos Crash cseppet sem utasító, azért amint kontaktusba kerülünk egy ellenféllel, azonnal elhalálozunk. Ebben segíthetünk, akit speciális ládában találhatunk – minden ilyen megel-vett kis szellem egy üstötől óv meg. A játék igen jól néz ki, tökélet az 3D helyszínek elképesztőek. Az egyetlen gond talán csak az vels, hogy maga a játék közel sem olyan fantasztikus, mint e havi slágerünk a Super Mario Advance 2. Szó se róla, ez is jó kis já-ték, de csak akkor ajánlom azonnali beszerzésre, ha azt már meguntátok. Már amennyiben ilyen lehetséges... (Még egy dolog: figyeljetelek arra, hogy a játékállítás nem mentődik el automatikusan!)



## ZSEBHÍRADÓ

szült a történetet  
at a  
az

Broken Sword:  
The Shadow of the

Templars

jelent a történetet  
átíratát  
hozza a színvonalas

de a játékos  
ül a játékos  
veltek a kis  
level mi a kis  
belül



## Crash Bandicoot XS

TÖRPE BANDICOOT

4000 PÉNZESÍTŐ NINTENDO VICARIOUS VISIONS

THQ klasszikussá vált

Az első a

a

a

és a

am

az

Crash Bandicoot XS

Honey of Dissonance

közledek

tek a

a

Belmontot a

a sze

a

feg

a

a

a

a

a

a

a

a





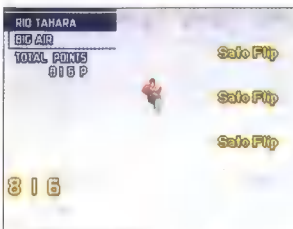
# ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2

HAVAS TAVASZ

KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI

Eldőz számunkban mutattuk be a Shaun Palmer's Pro Snowboarder-t, és most egy újabb hódéskás program érkezett hozzánk. A Konami próbálkozása három játékmódot tartalmaz, melyek a következők: Superpipe, Big Air és Snowboarder X.

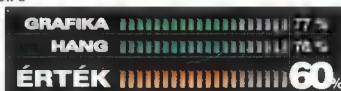
A legegyszerűbb játékmód a Snowboarder X, ez tulajdonképpen egy versenytűzés – sajnos nem a többi versenyző ellen, hanem az idővel. Miközben csúszunk le, át kell mennünk a kis kapukon. Ha egyet kihagyunk, akkor kezdhetjük elől, mert nem mehetünk tovább. Ha sikerül minden kaput eltalálni – megadott időn belül leérünk, akkor jöhet a következő pálya – ami kicsit hosszabb, és többet kell kiközölni a kapuk között, de harmadik próbálkozás után minden helyszínt teljesíteni tudunk (minden helyszín = 3 pálya).



A Big Air-módban három ugratón kell minél magasabbra pattanni, és különböző trükköket bemutatni. A trükköket a D-pad illetve a többi gomb kombinációjával adhatjuk elő, és ami a legfurcsább az egészben, hogy az értük kapott pontok konstansak – tehát ha tízszer adunk elő egy pördülést, akkor mindannyiszor megkapjuk érte a maximális pontot. Eppen ezért nincs értelme begyakorolni az összes mozgást, ki kell választani egy olyat, amiért maximális (200) pontszám jár és azt ismételtetni (nekem bejött a Sato Flip, mert ezt igen egyszerű előhozni).

A Superpipe tulajdonképpen ugyanaz, mint a Big Air, csak itt egy félcsőben kell ugrálnunk, de a trükközésre ugyanaz vonatkozik, mint amit fellebb már írtam. Az

ESPN Snowboarding leginkább egy demóra hasonlít – mert ezekkel az opciókkal teljes játékért árulni elég nagy átvérés: nincs benne multiplayer-mód, semmi különbség nincs a versenyzők között, nem lehet fejleszteni őket, nincs semmi változatosság a programban, nincsenek megnyitható pályák, játékmódok, kosztümök – fél órával az ismerkedés után már mindent látnunk belőle.



## ESPN BASS TOURNAMENT

HORGÁSZ A PÁCBAN. VAGY A KÉZBEN?

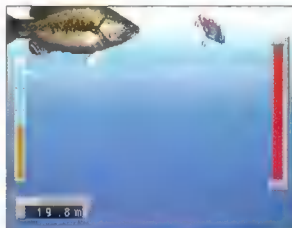
KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI

Mindig is idegenkedéssel figyeltem azokat a játékokat, amelyek egy olyan tevékenységet mutatnak be, melyek reprodukálása egy sötét szobában elhelyezett monitor/tv előtt lehetetlen. Pár éve élték virágkorukat PC-n a vadász-halás "szimulátorok", most egy ilyen játék landolt kedvenc GBA-nkron is.

A Bass Tournamentben sügerek széles spektrumát (nyolc alfaj) közül megszólalhatunk) kell kifognunk a rendelkezésünkre álló három totyegyből. A Free Fishing módban minden megkötés nélkül horgászhatunk, míg a Tournamentben már vannak határok: egy bizonyos idő alatt kell kifognunk az előre megadott fajtájú halakat a többi (ha nem a

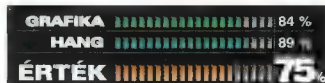
megfelelő halat fogjuk ki, akkor azt vissza kell dobunk). A megadott idő alatt fogott halaink közül a legnehezebb öt számít bele az eredményünkbe – ha a legjobb öt között végeztünk (nekem elsőre kétszer annyim lett, mint a másodiknak, tehát nem egy nagy cucc), akkor mehetünk tovább a döntőbe. (Van még egy játékmód is, egymás ellen is horgászhatunk – ezt az ehhez szükséges két példány miatt nem tudtuk kipróbálni.)

Maga a horgászat elég egyszerűen történik: ki kell választanunk a csalit, be kell dobunk a horgot a vízbe, majd fel kell kelteni a hal érdeklődését, és végül ki kell fogunk. Csali-ból legalább 15-félet próbálhatunk ki, ráadásul mindegyiknek megváltoztathatjuk a színét is. Amikor vízben van a horgos, és rajta a kukac/villanó/műanyaglegye, akkor magunkra kell vonni a halak figyelmét (ezt a jobb oldalán levő APL-leíratú mérce mutatja). Ehhez bizonyos ritmusban kell nyomkodnunk az A gombot a GBA-n – a vibráló csalihoz például másodpercenként körülbelül kétszer kell lenyomni, de van olyan is, amihez irgalmatlan ütemben kell pofolnunk a gombot (gőzintén szólván én nem vettem észre nagy különbséget a csalik között, az alapbeállítással fogtam minden fajtájú sügért...). Mikor a hal bekapta a csalit, csak arra kell vigyázni, hogy nehegy eltérje a da-



mit – ha nagyon feszül a zsiner, kicsit engedjük rá.

Nem rossz játék ez a Bass Challenge – ha valaki mindenképpen GBA-n szeretne horgászni. Amikor nem kapnak a halak, akkor a stégen elterülve el lehet vele tölteni pár kellemes órát, de nem hiszem, hogy ennél többet érdemelne.



## POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



Leszámítva pár részletet, a mostani merénylet nem lesz valami különösebben interaktív, lévén nem a szokásos 'kerdezz-felelek'-játékot játszunk, hanem számokkal fogunk büszkedni. Vári Zoltán ugyanis egy szép tavaszi napon ráborult a polcán tárolt kérdőív-hegy (érdemes helyi szokásnak monosodott meg erre, hogy a nagyobb mennyiségű használt papírt az ő életterében járuljunk), amelyet Isten ujjának vettünk, miszerint épp ideje lenne feldolgozni őket – ellenkező esetben esetleg jön valami kevéssé lightos deus ex machina, mint például dögvész, pestis és Grath összetett mondatai. Így tehát tetszlettől elültünk a Microsoft Excel néven közismert vírus mélyén, hogy pár napig mókás kóddiagramokat generálgassunk abból az 551 kérdőívől, amit voltalkor szívesek visszaspazzolnánk nekünk. Gondoltuk, most megosztjuk veletek, hogy milyen megdöbbentő felfedezésekre jutottunk, meg esetleg azt is, hogy miért kerdeztük ezeket az okosságokat (már leszámítva persze a tréfát). Statisztikai alapon például kimutatható, hogy az átlag Playtime!-olvasó írástudó, emberszábas Föld-lakó. (Ebben is különbözik például szerkesztőségünk bizonyos tagjaitól.) A további felfedezéseinket megpróbálnánk a kérdések feldolgozását együtt látni. Szóval:

## 1. Hány éves vagy?

Olvasóink 23%-a 9-14 év közötti ifjú reménység, 17%-a 15-18 tavaszi látozt, 22%-a 19-24 éves, míg 38%-a 25 év feletti. E kis társaságunk Benjaminja egyébként 8 éves, míg a korelnök 62. Eljelenk! (Meg mindenki más is 62 között.) A kérdésnek két tudományos oka is volt: egyrészt tudni szeretnénk volna, hogy egy teliszöveges, a képernyő jobb felső részén elhelyezkedő sárga pipai definíciójára a „virtuális képernyő precedencia-kurzora” avagy „az a kis sz@rt ott a sarokban” volna-e a precíz kifejezés? (ezt mondjuk nem tudtuk meg, szóval maradtunk az eddig is bevált áthi-

dáló megoldásunknál); másrészt – és ez a nyomósabb ok – a gyorsítalpaló kérdőívgyártó-tanfolyamon azt tanultuk, hogy minden kérdőív azzal a kérdéssel kezdődik, hogy hány éves a kérdőív kitöltője. (Ez alól csak azok kivétel, amelyeknek kiagyalója a statisztikailag értelmezhetetlen 100%-os adatra megy rá, és azzal a kérdéssel nyit: „Szóktál-e kérdőívet kitölteni?”) Ennyit az évekről, ugorjunk.

## 2. Milyen konzolod van jelenleg?

Kis előnnyel még vezet a PlayStation (42%), de szorosan a nyomában száguld a PS2 (40%), míg a lankadó Dreamcastot (7%) egyre jobban megkiszorítja a Gameboy Advance (4%), a Nintendo 64 pedig egyéb konzolokkal együtt (3-3%) kiesni látszik a versenyfutásból. A partvonallal mellől két NTSC Xbox és egy GameCube figyelt a fejleményekről, lévén PAL-verziók január-februárban még nem állhattak rajthoz.

\*\*\*

Itt álljunk meg egy szóra, és beszéljünk meg a kérdőívekben egyik leggyakrabban emlegetett igényt/problémát/javaslatot. Például Ricsi ezt írta nekünk, „valahonnan” (a borítékon nem volt cím): Tisztelt Szerkesztőség! Ne őrtsenek félre, nem kritizálni akarok benneteket, csak egy kéréssem lenne. Azt vettem észre, hogy egy ideje (mióta az új konzolok megjelentek) kevesebbet foglalkoztok a jó öreg PSX-szel. Ha kérhetném, hogy kicsit több PSX-hez kapcsolódó infót adjatok le, pl. játékteszt, előzetes és egy kicsit több cheat. Köszö.

Dear Ricsi (és sok ezer PS-, DC- és N64-tulajdonos sorsrása, szerte az országban!) Hidd el, mi lennénk a legboldogabbak, hogy ha legalább annyi PSX/DC/N64-témájú anyagot tudnánk most is közölni, mint mondjuk PS2-t. Van azonban itt egy kis bökkenő, mégpedig az újdonságok teljes hiánya. A PS2 (továbbá az Xbox és a GC) azért került(ek) a piacra, hogy egy jóval magasabb színvonalú szórakoztatást kínálva

felváltsák az előző konzolgenerációt, és ha PSX/DC/N64-tulajként nem is lődöz ember zöld rakétákat a boldogságtól, mégis tudomásul kell vennie, hogy ez mostanra már meg is történt. Ez ám oka annak, hogy egyetlen fejlesztő vagy kiadó sem foglalkozik komolyan ezekkel a platformokkal – márpedig ha nincs anyag, akkor mi sem tudunk foglalkozni velük. Hát – ennyi!... :-(

\*\*\*

3. Milyen újabb konzol vásárlását tervezed a közeljövőben? Az előző kérdés párja, tulajdonképpen erre voltunk igazán kíváncsiak, azon egyszerű okból, hogy hogyan alakultak át az újság tartalmi felépítését géptípusok tekintetében. Olvasóink 42%-a NEM tervez semmilyen konzol vásárlását a közeljövőben. Ez persze nem a konzolok iránti csökkenő érdeklődést jelzi, amit jó mutat az előző kérdésre adott válaszok: 96%-uknak ugyanis már van PS2-je (amit 84%-uk egy PSX után vásárolt meg), tehátők már eldöntötték, hogy van valszónak a különféle piaci kérdésekre. Hozzájuk csatlakozik 31%, akik a közeljövőben szintén szeretnék kis-kéletek konzollal ékesíteni lakásukat; 90%-uk jelenleg PSX-tulajdonos, tehát úgy látszik, meg nem kihal fogalom a „márkahűség”. (Lehet, hogy azok a srácok ott a Sonynál tudnak valamit?) A válaszolók 8%-a vette tervbe GameCube vásárlását, míg a Microsoft Xboxa 13% körüli támogatottságot élvez (a reménybeli Xbox tulajdonosok 84%-ának pedig már van PC-je). Ebből úgy tűnik, hogy kábé jó saccoltunk, amikor úgy gondoltuk, hogy az ideális tartalmi felépítés 80-75% PS2, 15-20% Xbox és 10-15% GameCube. Ne feledkezzünk meg persze a tulajdonképpen vetélytárs nélkül induló Gameboy Advance-ról sem: neki is van 6%-a, ami ugyebár már küzdötudott parlamenti hely – szóval a 4-5 oldal GBA-rovatnak is van jövője. (Ami már csak azért is jó hír, mert egy rákás egykori C64-játék fog megjelenni rá, és azokat semmiféleképpen nem szabad kihagyni a életünkől!)

## 4. Van otthon PC-d is?

Ez egy drámai kérdés volt. A válaszolók 31%-a játéskis izgalmas kalandjátékot a Windows nevű gonosz entitással, 69%-ának viszont fontosabb a lelki békéje. Alkalmasint meg tudjuk érteni őket...

## 5. Hozzáférése a Internethez rendszeresen valamilyen módon?

Fenti drámai kérdés párja – 36% igen, 64% nem. Ebben benne van ugyebár az az adat is, hogy az otthon PC-vel rendelkezők számához hozzátartozik még egy pár százalek, akinek iskolában/munkahelyen/munkaközvetítőben van a környezetében hozzáférhető PC. Hát mondjuk jobban örülnék volna, ha ez a szám 50% felett van, de az élet hozza szokásos formáját. (Kegetlen.) Egyébként nem kell megijedni, nem tervezzük egész pályás letámadást levelezőlistákon ellen Chip és PC Guru előzéstől ajánlatokkal (bááár, ha beleegodolunk, ez nem is olyan rossz ötlet... – milyen kar, hogy a kérdőíveken nem volt szükség a név és a cím feltüntetésére!), mindössze néha furcsa ötleteink szokatlan tudni, amit nehezen tudunk elhessegetni magunktól. Ez most pillanatnyilag kicsit misztikusan hangzik, de igérjük, egyszer majd megmagyarázzuk.)

## 6. Szóktál más konzolos újságot is vásárolni?

A fenti két drámai kérdés párját kellett fűszerezni előző érdeklődés, kizárólag a csevegés fenntartása végett. 37% rendszeresen, 26% ritkán, 37% nem. Remek.

## 7. Miről olvasnál többet a Playtime!-ban?

Egy újabb érdekes kérdéspáros első felvonása, amelyben arra keressük választ, hogy mennyire vagytok elégedettek a tartalmi felépítéssel, esetleg szükség van-e egyik rovat növelésére a másik javára. Egeglőre fontos adat, hogy a válaszolók 10%-át minden érdekli, ami konzol, és 6% elégedett a jelenlegi aránnyal.

## 8. Melyik rovatot nem olvasod el soha?

Törődelmesen be kell vallanunk egy bűnünknek: a előző kérdésel



PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

párban feltéve ez egy beugrázó kérdés volt. Teljesen egyértelmű, hogy nem lehet olyan újságot csinálni, amelynek minden egyes része egyaránt tetszik mindenkinek, lévén nem vagyunk egyformák, és mindenki más érdekel. (Például vannak öntudatos játékosok, akik még véletlenül sem olvasnak el a cseleteket vagy a végigjátszásokat – míg hasonló számban vannak olyanok is, akiket viszont eleve ez érdekel.) A gyorstalpaló kérdőívgyártó-tanfolyam az tanítja, hogy ha öt állandó rovatról van szó, és a rovatok kedvelőinek/ellenzőinek száma mindenhol 20% körül, akkor az arány éppen optimális. (Kontrollnak kiváló, hogy míg az első kérdésben két „tartozodom” jellegű válaszadási lehetőség volt (16%), addig a másodikban már csak egy („Mindem érdekel, ami konzi”) 61%-kal. Így tehát marad a jelenlegi felépítés, egy kicsivel több előzetessel, továbbá hardverek is a múltban megszokott „mesébeli” módszerrel fognak szerepelni („hol voltak, hol nem voltak”, azaz „hol lesznek, hol nem lesznek”).

9. Milyen típusú játékok a kedvenceid?

Mivel a derék kiadók roppant helyeslő módon jóval több játékot adnak ki havonta, mint amennyivel foglalkozni tudunk, ezzel a kérdéssel arra próbáltunk választ keresni, hogy ha több versenyző van a „muszájirólra” kategória után fennmaradó helyért, akkor melyik javára döntünk. (Nem mintha ez sikerült volna, mert a túl sok válaszadói lehetőség miatt túl nagy lett a szórás, következeteskepp eleve nem jól tökéletes. Kozi viszont ki van rúgva!) A legnépszerűbb játékkategória egyértelműen a kalandjátékoké (1) 14%-kal, a dobogó másik két foka a máskézős/platform játékoknak és az autóversenyeknek jutott (13-13%), míg a sort a sportjátékok és az FPS-ek zárják 8-8%-kal. Teljesen megdöbbentünk, hogy a nemes versengésben a francia hagyomány receptje is 1%-os támogatottságot ért el. Hát Végre itt a lehetőség, hogy arculatunkat bővíve kitörjünk a hétköznapi szür-

keségből! Ha 1% érdeklődés mutatkozik rá, akkor 100 oldal Playtime!-ban mindenképpen szükség van legalább egy oldalnyi gasztronómiai álmoktatásra. Közelkiáltással megszavaztuk rovatvezetőnek helyi jollyt jöke-rünk, Vári Zoltit, akinek ez egyébként is a szakmájába vág (hát legalábbis messziről). Következő számunkban tehát Zoltán közkinccsá teszi a Devecseri-szalet fantáziánévre hallgató kompozícióját, amely úgy készül, hogy egy szelet hússal valamit csinál, majd a keze ügyébe eső dolgokkal izent. Mivel valakik egyenlő elszontyolodva mesélte, hogy egy alkalommal kettést kapott a pisztolyára, szükséges lesz érdekteketben megenni néhány biztonsági intézkedést: először is a művet megetetjük Grathel, majd a grafika-hang-összhatás szentháromság jegyében teszteljük a hatását, és eszerint soroljuk az „ehető” vagy a „hága! nemzeti közti bíróság hatáskörébe tartozó tömegpusztító fegyver” kategóriába. Kést és vilát hozzatok.

10. Mennyi időt töltesz a géped társaságában?

Egy megnyugtató kérdés a konyha irányából fenyegető terorról. Az is megnyugtató, hogy a válaszolók 26%-a már nem emlékszik a külvilágra és 52%-a is legalább pár órát játszik naponta – akkor úgy tűnik, egy játékujságnak van jövője.

11. Érdekelne-e egy DVD-rovat, bemutatónál, rövid filmkritikákkal?

A válaszolók 30%-át egyáltalán nem érdekli a dolog, lévén 6 játékos, 36% visszafogott érdeklődést mutat, míg 34% akár több oldalon is jó ötletnek tartja. Hm. Úgy fest, ez nem teljesen halva született dolog. Ha annyit eszünk lenne, mint amennyi nincs, akkor megkérdőztük volna azt is, hogy milyen stílusú netet szeretnek. (Ezek a témák elég jó szomszédok lennének, továbbá az ilyen jellegű rovatoknak egyébként roppant kellemes velejárója, hogy remek kis nyeregményjátékokat lehet szervezni melléjük.) Akkor ezen még elmélkedünk egy kicsit.

12. Hogy tetszenek az újságban megjelent cikkek?

A kérdés, amely azt bizonyítja, hogy kérdeznünk tudni kell. Lüzernek 0% tart bennünket (ami a 100%-hoz hasonlóan értékelhetetlen statisztikai adat), de persze ha valaki ezen az állásponton van, akkor nyilván nem veszi a fáradságot, hogy visszaküldje a kérdőívet, lévén nem is rendelkezik vele. 4% szerint néha van egy-két jó próbálkozásunk, 60% a cikkek nagy részével meg van elégedve, 36% szerint pedig minden hullaj. Khm. Szóval nem szeretjük, ha sembe dicsérnek bennünket, de olyan 15-20 fókori irányzóból érkező tetszésnyilvánításokat meg nagy nehezen el tudunk viselni. Hehe.

\*\*\*

Szolgálati közlemény: ez után is szeretném felhívni a Playtime!-ba cikkeket írókó naplopók figyelmét arra, hogy ne legyen nagy az arcuk a 36%-tól, ugyanis az kétségbeesztő, hogy az olvasók 60%-a csak szimplán elégedett a pénzéért, az a 4% pedig egész egyszerűen botrányos! Lüzerek!

\*\*\*

13. Indítsunk-e levelezési rovatot?

Ez egy roppant elmes kérdés volt. 16% egy szimpla „Minek?” kérdéssel fejezte ki kétkedését ezen ötlet körültekintő megalapozottságát illetően, 45% egy oldallal elviselte, míg 39% akár két oldallal is hagyta magát büntetni. A 16% kérdésére válaszolva: egy ilyen levelezési rovat nem egy rossz fórum arra, hogy közérdeklődésre számot tartó kérdéseket itt válaszoljunk meg, illetve értesítsünk róla benneteket, hogy mit féle gyanús terveket forgatunk buksinkban. (Most is éppen ez zajlik, csak kicsit körülményesen fogalmazva.) Szóval a Postai Mérenylet maradjon, azzal a megkövetel, hogy méretét az éppen aktuális igényekhez igazítsa (hát ha ilyenek éppen nincsenek, akkor a mérete nulla), és néha társbérletet biztosít mondjuk az olvasói hirdetéseknek. (Műlkör volt róla szó – lehet hirdetni, részletek valahol a 77. oldalon, ha a tördelő is úgy akarja.)

14. Mi a véleményed a lap külsínéről?

A válaszolók 1% szerint sok a duma, másik 1% szerint sok a kép, 90%-nak viszont tetszik. Ez jó hír, akkor kicseréljük. :) Még jobb hír, hogy 8%-nak voltak további ötletei, közöttük néhány egész eredeti, amelyek majd igyekeznünk valahogy beleépíteni a designba.

15. Fontos számodra a poszter?

Na ez egy érdekes kérdés volt, mivel nem igazán tudjuk eldönteni, hogy maradjon-e a poszter, vagy legyen inkább belső +8 oldal újság. A válaszolók 22%-ának kezd otthon elfogyni a fala (ama talányos kérdés előlítése, hogy most a poszter túl nagy, vagy a lakások túl kicsik, egyelőre egy másik kérdésre maradjon), 50%-nak csak akkor, ha tetszik a kép. Ezzel szemben 14% csak nagyrít-kának nézi meg, újabb 14% szerint pedig teljesen felesleges. Hát el-től megint nem lettünk okosab-bak. Poszterek tehát egyelőre maradnak, bár az sem elképzel-hetetlen, hogy ha a szükség úgy hozza, akkor egy-egy alkalommal oldalak lesznek belőlük. (A júniusi számunkban, az E3 után majd-nem biztosan.)

16. Melyik három játékot várod a legjobban?

Ezt természetesen cimlap/poszter-ügyek miatt kérdeztük. A Final Fantasy természetesen toronymagasan vezet 28%-kal (habár itt összesítettük a X-XI-XII-rezre adott szavazatokat), második helyen a Medal of Honor 20%-kal, míg a harmadik a V-Rally 3 19%-kal.

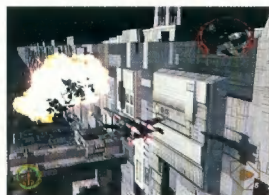
17. Megveszed a Playtime!-ot továbbra is?

Ez pont olyan kérdés a kérdőívek végén, mint amilyen a „Hány éves vagy?” az elején. Volt 4%, ha éppen kedvem tartja” válasz is – jó lesz összeszede-ni magunkat!

Na, akkor egyelőre ennyit a kérdőívekről. Mivel mostanában épp elegendő fárasztottunk velük benneteket, ünnepélyesen megígérjük, hogy idén idén nem lesz több kérdőív. De a januárban már most gondolkozunk!

## BLOOD OMEN 2 (PS2)

NOMEN EST OMEN: HÁT  
VÉR AZ LESZ BÖVEN!



## ROGUE LEADER (GC)

AZ ERŐ A GAMECUBE-  
BAL VAN?

## RALLYSPORT CHALLENGE (XBOX)

BUKÁS AZ LESZ, DE A  
JÁTÉK BIZTOS NEM AZ!



## DYNASTY WARRIORS 3 (PS2)

EGYMILLIÁRD FOKÓT  
ÖLÖK LE EGYMAGAM!

**Keress május 17-től  
az újságárusoknál!**

### Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László  
Szerkesztő: Vári Zoltán  
Szerkesztő: Bényi László  
Szerkesztő: Kozma Zoltán  
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor  
Tördelőszerkesztő: Végő György

### A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: 350-8179  
E-mail cím: playtime@vogel.hu

### Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,  
a Magyar Terjesztésszövetség  
(MATESZ) tagja

### A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731  
Lapigazgató: Ali Mehdi  
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

### Hirdetésefelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda  
Szakács Gábor  
Mobil: (06) 309-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

### Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

### Külföldi hirdetésefelvétel:

#### Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a  
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.  
regionális részvénytársaságai.

### Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Lidió telefon: (36-1) 349-4768  
terjeszt@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

### Előfizethető megrendelőleveleiben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: (36-1) 349-4768

### Előfizetési díj a kiadónál:

1 évre: 4862 Ft,  
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál  
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lelki u. 10/A,  
levélcím: HELIR, Budapest 1900),  
átutalással a HELIR 11991102102799  
pénzforgalmi jelzőzámmal, ezenkívül  
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és  
Elektronikus Posta Igazgatóság  
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,  
vidéken a postahivatalokban.

### Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közérdekű cikkek fordítása, utárrnyomása,  
szaksorozatlása és adatrendszerében való tárolása  
kizárólag  
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cik-  
keket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet  
nélkül használjuk fel.



Minden hónapban teljes játékkal!

# PC GURU

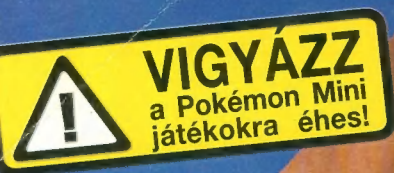
Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal \* 2CD \* POSZTER

A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei \* Játékleírások \* Bemutatók \* Hardver tesztek \* Extrák







Forgalmazza:  
Stadlbauer KFT  
2045-Törökbalint

## A VILÁG LEGKISEBB JÁTEKKONZOLJA

Nem csupán a világ legkisebb játékkonzolja, de a legmeglepőbb is.  
Válassz egy Pokémon játékot és kezdődjek a szórakozás!



NÉGY KIVÁLÓ JÁTEKBŐL VÁLASZTHATSZ.



**Pokémon mini**